CONSOLES

DOSSIER
La fesse cachée des mangas

SATURN

PLAYSTATION

MEGADRIVE 32X

SUPER NINTENDO

ET LES AUTRES ...

Le dernier MARIO et les révélations de son créateur

Tous les secrets

SUPPLÉMENT GRATUIT
LES HITS DE NOËL

MAIS L'ULTRA-64 ARRIVE...

LA SATURN EST LÀ!

SECRET OF MANA 2 SFC

N° 44 JUIN 1995. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869

DANGER, DÉFE

(Sauf si tu aimes l

les surprises, l'amour, les

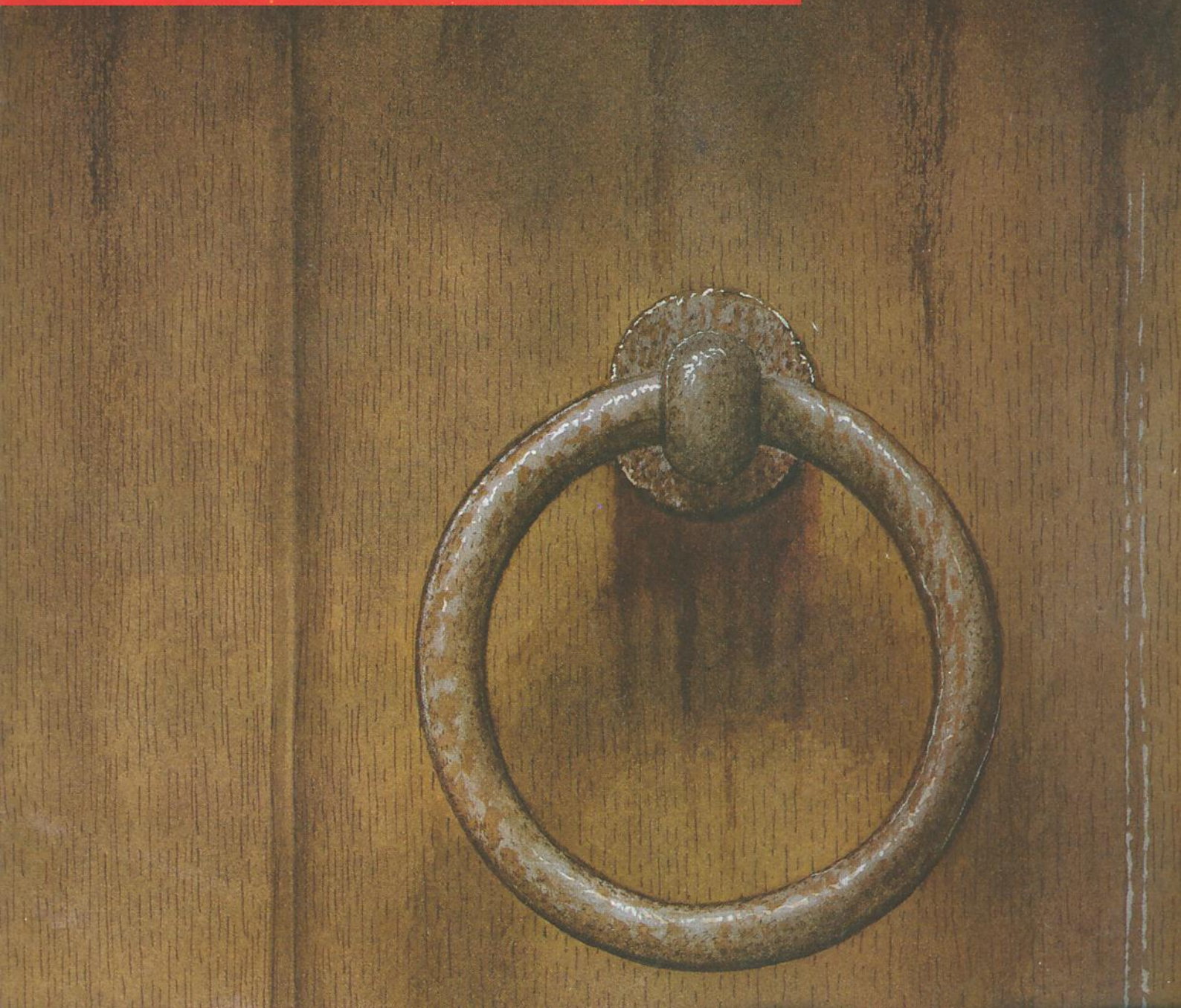
la magie, les esprits

les légendes, les énigmes

et si tu te crois capable

NSE D'ENTRER!

aventure, les voyages,
secrets, les rencontres,
les combats, les trésors,
l'exploration, les défis
de sauver le monde).



ALORS COMME ÇA TU VEUX

Il y a tout juste un an, un groupe d'explorateurs disparaissait dans des conditions mystérieuses. Ton père était leur c résoudre les légendes de civilisations oubliées, et ses fouilles devaient lui permettre de trouver la clé d'un des plus grands m Pandémone. Tous disparurent sauf toi. Mais tu ne te souviens de rien. Ton père est vivant quelque part en ce monde et tu as j ver. Plus qu'un simple jeu de rôles, Illusion of Time est une aventure fabuleuse. Prépare-toi à sillonner le monde, à rencontr amis et à affronter de terribles ennemis. Pour sauver ton père, tu devras faire appel à tes pouvoirs surnaturels et à la mag Gaïa. Peut-être seras-tu en mesure d'empêcher la Comète du Chaos de réduire la planète à néant pour sauver le monde.

JOUER LES AVENTURIERS?

TOMBEAUX SACRÉS

MOMIES ENSABLÉES

EGYPT

MER de CHINE

CHINE

CIMETIÈRE des ANCÊTRES

TELS

NAZCA

ÉPAVE HANTÉE

ROYAUME CANNIBALE

MINE de DIAMANTS

RAJASTAN

N of TIME

chef. Il espérait
ystères : la Tour
uré de le retrou-
er de nouveaux
ie de l'esprit de

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo (1,27 F/mn)

Couverture Consoles+ :
© Nintendo
Crédit photos machines:
Beldjoudi Djamila

Couverture Supplément :
© Nintendo

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

36 GREAT HOLES (Megadrive 32X)	91
ASTAL (Saturn)	110
CHAOTIX (Megadrive 32X)	72
DIRT RACER (Super Nintendo)	84
ETERNAL CHAMPIONS (Mega CD)	103
FATAL FURY 3 (Neo Geo CD)	96
GEX (3DO)	104
GUNNERS HEAVEN (Playstation)	100
HOVER STRIKE (Jaguar)	86
JAMES POND 3 - OPERATION STARFISH (Game Gear)	78
JUDGE DREDD (Super Nintendo)	88
JUMPING FLASH! (Playstation)	94
MARIO'S PICROSS (Game Boy)	92
OBELIX (Game Boy)	82
PUTTY SQUAD (Super Nintendo)	74
PUZZLE BOBBLE (Neo Geo CD)	102
SHADOW SQUADRON (Megadrive 32X)	79
SIDE POCKET 2 (Saturn)	108
SUPER SIDEKICKS 3 (Neo Geo)	90
SUPER TURRICAN 2 (Super Nintendo)	70
THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN (Megadrive)	76
THE FLINTSTONES (Super Nintendo)	80

NOUS REMERCIONS
POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION
• LES MAGASINS: A GAME WORLD, ESPACE 3, MICROMANIA, KONCY, NEW TECH CITY , NEW TECH VIDÉO, PREMIER LOISIR FRANCE, TECHNO SERVICE SAMOURAÏ GAMES SATELLITE ET ULTIMA GAMES
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANÇAIS: FAMICOM TSUSHIN, KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND.

GRATUIT DANS CONSOLES+

Ce numéro n'est complet qu'avec le supplément 32 page
salon de Los Angeles.

LE JAPON EN DIRECT

1

Quand Banana San ne sent pas la terre trembler sous ses p
qu'il parvient à éviter les effluves de gaz dans le métro japo
il prend le temps de nous parler de Shin Shinobi, de Blue
et de Riglord Saga sur Saturn, mais aussi de Secret of Ma
(Super Famicom) et de Philosoma sur Playstation.

Shin Shinobi n'ex pas, il faudrait l'in ter. La question n pose pas, puisqu voilà.

NEWS

4

De nouveaux accessoires pour la Saturn, des manettes p
de boutons et pourtant en excellente santé, un aperçu de
va sortir sur Playstation, la future 3DO 64 bits... Chaud, d
chaud!

PREVIEWS

4

L'été sera-t-il aussi chaud que l'an passé? L'essentiel des
veaux jeux pour vous accompagner durant les grandes vaca

LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

5

Le film le plus attendu du moment. "La Cité des enfant
dus", qui a fait l'ouverture du festival de Cannes, risque
devenir la nouvelle référence en matière de trucages
riques. Quand on sait que des adaptations sur Playstation
PC CD-Rom sont prévues...

TIPS

6

Switch a deux passions dans la vie: la musique techno (o
peut plus!) et les filles (encore, encore!). Quand l'un vient
quer, il se précipite sur ses consoles et nous livre les me
tips du moment.

ANIMÉ+ DE FESSE

6

Si Sega a la tête dans les nuages, le Panda a la raie b
milieu des fesses. C'est avec le plus grand sérieux et tout
de photos que notre spécialiste ès mangas vous a conco
dossier spécial sur les animés érotiques japonais. Shockin

TESTS 70

Sonic décolle sur la 32X, Batman et Robin font un tour sur la Megadrive, Stallone alias Judge Dredd se paye une partie de plaisir sur Super Nintendo... Il y en aura pour tout le monde et sur toutes les consoles.

Kombat, le plus Mortal des III. Nouveaux personnages, nouveaux coups, nouveau, quoi.

CD+: CAHIER SPÉCIAL CD-ROM 93

La Playstation confirme son amour pour la 3D mappée, Astal sur Saturn nous en met plein la vue et Fatal Fury 3 fait exploser la Neo Geo CD! A consommer sans aucune modération.

ARCADE 114

En apprenant la sortie de Mortal Kombat III, Marc s'est rué dans la salle d'arcade la plus proche et nous a rapporté ses meilleures photos. Du grand art (MK III, pas Marc...).

SPEEDY GONZATEST 117

Quand une souris s'affole pour tester un maximum de tests en un minimum de place, il y a forcément des dégâts dans l'air. Etat des lieux.

COURRIER 118

Quand un Nano, espèce très rare de Troll, rencontre son Maître et qu'ils s'unissent, cela donne naissance à un Bomboy. Cette petite créature à la moustache rousse dépasse rarement le centimètre mais répond toujours à vos questions.

KILLER... ZE TOUJOURS 122

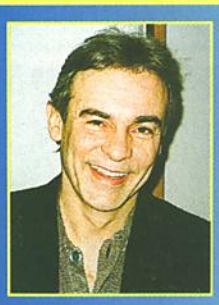
Quand Ze va au cinéma pour y voir le dernier Jean-Claude Van Damme dans "Street Fighter", il a certainement beaucoup de choses à raconter, et pas que des jolies!

SERVICES+ 123

Mangana, jolie jeune fille au sourire ravageur et au fusil en fleur, rapporte tout ce qu'il faut savoir sur les jeux et, surtout, où les trouver.

LES PETITES ANNONCES 128

Jeune homme grosse cartouche cherche jolie console bien roulée pour union sacrée... et plus si compatibilité.



Consoleux, rassurez-vous, les affaires reprennent! S'il ne s'est pas passé grand-chose dans l'univers des jeux vidéo ces derniers mois, le tempo aujourd'hui s'accélère. La Saturn vient de sor tir aux USA et elle arrive en Franc dans quelques semaines; quant à la Playstation, elle sera là d'ici à fin septembre. D'autre part, des tonnes de nouveautés étaient présentées au salon de Los Angeles, que ce soit sur les 16 bits ou sur les nouvelles machines. Je serais vraiment surpris si vous ne trouviez pas votre bonheur parmi la centaine de nouveaux jeu que nous vous présentons dans notre supplément ainsi que dans les pages Japon de Consoles+. La seule déception, c'est le retard de l'Ultra-64 – mais il faut avouer qu'on s'y attendait En plus de toutes ces nouveautés et des tests du mois, ce numéro regorge de surprises. Marc s'es pris la tête comme un fou avec Mortal Kombat III pour vous livrer tous les coups qui vous permettront d'éclater vos potes dans les salles d'arcade tandis que Spy enquêtait sur le film "La Cité des enfants perdus" ainsi que sur le jeu très prometteur qui en sera tiré. De son côté, le Panda s'est laissé aller à ses bas instincts, ce mois-ci, en faisant une étude très pointue sur le sexe dans les mangas. Il s'est plongé sur son sujet avec tellement d'enthousiasme qu'il m'a fallu censurer les illustrations les plus chaudes... On se calme! Quant à Banana, il a réussi à obtenir un entretien avec le créateur de Mario et est parvenu à lui soutirer des documents inédits. Vous avez donc de quoi rêver en attendant le numéro d'été de Consoles+, dans lequel nous vous réservons quelques surprises.

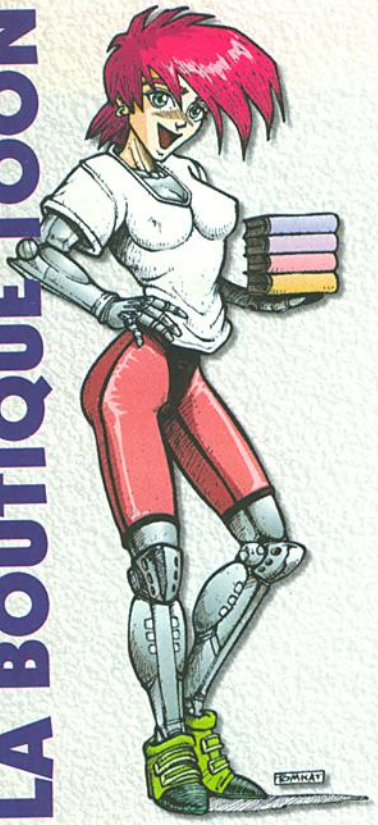
Alain Huyghues-Lacour

EDITO

CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

La Hot-Line de Consoles+ c'est terminé! Mais ne désespér pas: si vous êtes perdu dans un jeu, vous avez toujours la possibilité d'utiliser votre Minitel. En faisant le 3615 code CONSOLESPLUS, vous trouverez certainement la soluce à vos problèmes. Ceux qui ne possèdent pas de Minitel peuvent téléphoner au 36 68 00 64, un service vocal les y atten de voix ferme!

LA BOUTIQUE TOON

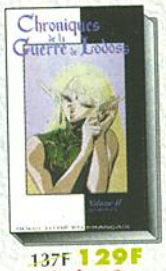


EN JUIN, COMPLÉTEZ VO

POURQUOI CES BAISSES DE PRIX ? Tout simplement parceque ces cassettes font parties de séries, et que le ou les dernier(s) épisode(s)
(*) NDCQSFLP : Oui, je sais, c'est limite comme titre. J'aimerais vous y voir à trouver une rime en «in». Et puis j'ai pas trouvé de proverbe bien ancré dans l'im
l'image de solidité, de pérennité quasi séculaire de La Boutique Toon. D'ailleurs mon grand-père vendait du DBZ, sous le Front Populaire. Et ma grand-mère en

147F **129F**
Ranma ½ 1

167F **149F**
Lodoss 1


137F **129F**
Lodoss 2

137F **129F**
Lodoss 3

127F **109F**
Cyber City 1

127F **109F**
Cyber City 2

167F
Urots

HOP ! TOUS LES ARTICLES, TOUS LES PR

Video Girl Aï 6

Ranma ½ 6

Gunnm 2

Sailor Moon 2

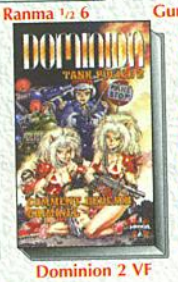
T-Shirt «Gohan»

T-Shirt «Trunks»

Hero Collection 3 Sa

Hero Collection

Slow Step


Dominion 2 VF

Kaméha 3&4

Crying Freeman

Dominion

Striker

Appl

Vidéo ❑ **Akira** (VF Secam) **147 F**
Mangas Akira (Français) **97 F**
❑ **Akira 1** «L'autoroute» ❑ **Akira 2** «Cycle wars» ❑ **Akira 3** «Les chasseurs» ❑ **Akira 4** «Le réveil» ❑ **Akira 5** «Désespoir» ❑ **Akira 6** «Chaos» ❑ **Akira 7** «Révélations» ❑ **Akira 8** «Le déluge» ❑ **Akira 9** «Visions» ❑ **Akira 10** «Revanches» ❑ **Akira 11** «Chocs»
Magazine ❑ **Anime Comic n°3 30 F**
Un nouveau magazine.
Magazine Animeland (Français) **35F**
La référence. Poster ou carte postale offert.
❑ **N°15** ❑ **N°16** ❑ **N°17** (autres numéros épuisés)
Mangas Appleseed (Français) ❑ **1** ❑ **2** ❑ **3 77 F**
Manga ❑ **Black Magic** (Français) **77 F**
Vidéo ❑ **Borgman 2058** (S/t F. Secam) **147 F**
Vidéo ❑ **Bubblegum Crisis** (S/t F. Secam) **147 F**
Manga ❑ **Crying Freeman** (Français) **47 F**
Vidéos Cyber City (VF Secam) ❑ **1** ❑ **2 109 F**
Vidéos Cyber City (VF Secam) ❑ **3 127 F**
Manga Dr Slump ❑ **1** ❑ **2** (Français) **37 F**
Vidéos DBZ 1 à 7 (Secam VF) **129F**
❑ **DB1 Le Film** «La légende de Shenron» ❑ **DBZ 1** «La poursuite de Garlic» ❑ **DBZ 2** «Le robot des glaces» ❑ **DBZ 3** «Le combat fratricide» ❑ **DBZ 4** «La menace de Namec» ❑ **DBZ 5** «La revanche de Cooler» ❑ **DBZ 6** «100000 guerriers...» ❑ **DBZ 7** «L'offensive des cyborgs»
Vidéos DBZ 8 à 11 (VF Secam) **147 F**
❑ **DBZ 8** «Broly le super guerrier» ❑ **DBZ 9** «Mercenaires de l'espace» ❑ **DBZ 10** «Le père de Son Goku» ❑ **DBZ 11** «L'histoire de Trunks»
Mangas DB 1 à 14 (Français) **37 F**
❑ **DB 1** «Sangoku» ❑ **DB 2** «Kamehameha» ❑ **DB 3** «L'initiation» ❑ **DB 4** «Le tournoi» ❑ **DB 5** «L'ultime combat» ❑ **DB 6** «L'empire du reuban rouge» ❑ **DB 7** «La menace» ❑ **DB 8** «Le duel» ❑ **DB 9** «Sangohan» ❑ **DB 10** «Le miraculé» ❑ **DB 11** «Le grand défi» ❑ **DB 12** «Les forces du mal» ❑ **DB 13** «L'empire du chaos» ❑ **DB 14** «Le démon»
Vidéos Dominion (VF Secam) ❑ **1 129 F** ❑ **2 147 F**
Manga ❑ **Dominion** (Français) **77 F**
Mangas Gunnm (Français) ❑ **1** ❑ **2 40 F**
Vidéo ❑ **Iria** (S/t F. Secam) **137 F**
Magazine Kaméha (320p.,relié, Français) **47 F**
❑ **Kaméha 1&2** ❑ **Kaméha 3&4** ❑ **Kaméha 5&6**
Vidéo ❑ **Lodoss 1** (ép. 1-2-3) (S/t F. Secam) **149 F**
Vidéos Lodoss (S/t F. Secam) **129 F**
❑ **Lodoss 2** (ép. 4-5) ❑ **Lodoss 3** (ép. 6-7)
Vidéo ❑ **Lodoss 4** (ép. 8-9) (S/t F. Secam) **137 F**
Vidéo Maps (S/t F. Secam) ❑ **1 129 F** ❑ **2 147 F**
Mangas Orion (Français) **77 F**
❑ **Orion 1** ❑ **Orion 2**
Vidéo Ranma ½ (S/t F. Secam) ❑ **1 129 F** ❑ **2 147 F**
Mangas Ranma ½ (Français) **37 F**
❑ **Ranma 1** «Sangoku» ❑ **Ranma 2** «La rose noire» ❑ **Ranma 3** «L'épreuve de force» ❑ **Ranma 4** «La guerre froide» ❑ **Ranma 5** «Les félins» ❑ **Ranma 6** «L'ancêtre»
Mangas Sailor Moon (Français) **37 F**
❑ **Sailor Moon 1** ❑ **Sailor Moon 2** ❑ **Sailor Moon 3**
Vidéo ❑ **Slow Step** (S/t F. Secam) **147 F**
Mangas Street Fighter II (Français) **47**
❑ **St. Fighter 1** ❑ **St. Fighter 2** ❑ **S. Fi**
Manga ❑ **Striker** (Français) **47 F**
Vidéo ❑ **Venus War** (VF Secam) **167 F**
Vidéo Urotsukidôji (VF. Secam) ❑ **1 14**
Vidéos Urotsukidôji III (VA Pal) **147 F**
❑ **III.1** ❑ **III.2** ❑ **III.3** ❑ **III.4**
Vidéos Ushio&Tora (S/t F. Secam) ❑ **1**
Mangas Video Girl Aï (Français) **30 F**
❑ **VGA 1** «Un amour impossible» ❑ **VG**
rition» ❑ **VGA 3** «Régénération» ❑ **VGA**
expérience» ❑ **VGA 5** «Dualité» ❑ **VGA**
dénouement» ❑ **VGA 7**
Vidéos Yohko (S/t F. Secam) ❑ **1** ❑ **2 1**
Hero Collection 3 Disponibles en Sai
DBZ. Précisez à la commande Sailor Mo
la quantité bien sûr.
❑ **Le sachet de 10 cartes 27 F**
❑ **Les 5 sachets 127 F**
❑ **Les 10 sachets 227 F**
❑ **20 sachets+poster de toutes les c**
T-Shirt blanc 100% coton.
T-Shirt Motif «Trunks» 87 F
❑ **Taille** Small ❑ **Taille** Medium ❑ **Taill**
T-Shirt Motif «Gohan» 87 F
❑ **Taille** Small ❑ **Taille** Medium ❑ **Taill**
Sweat gris 50% coton/50% acrylic
Sweat ❑ **«Gohan» Taille** Unique **127**

DBZ 8

DBZ 9

DBZ 10

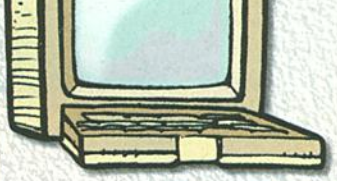
DBZ 11

Iria 1

Borgman 2058

Ur

3615 TOON



News japanimation, **dialogue** en direct, **petites annonces**, boîtes aux lettres, **jeux** primés, Son Gotoon (le gourou) te répond, drague à mort, **discographies**, fiches techniques de DA's. Entre autres. **Vidéos, Mangas, tout y est**. Hop.

Le 3615 TOON (édité par *Pixtel*) ne coûte que **1,27 F**/mn, soit à peu près 4 Carambar/mn. L'abus du 3615 TOON est dangereux pour Carambar SA. Sortez couverts.

3615 TOON : TOUTE LA JAPANIMATION !

COBRA, KEN, MACR

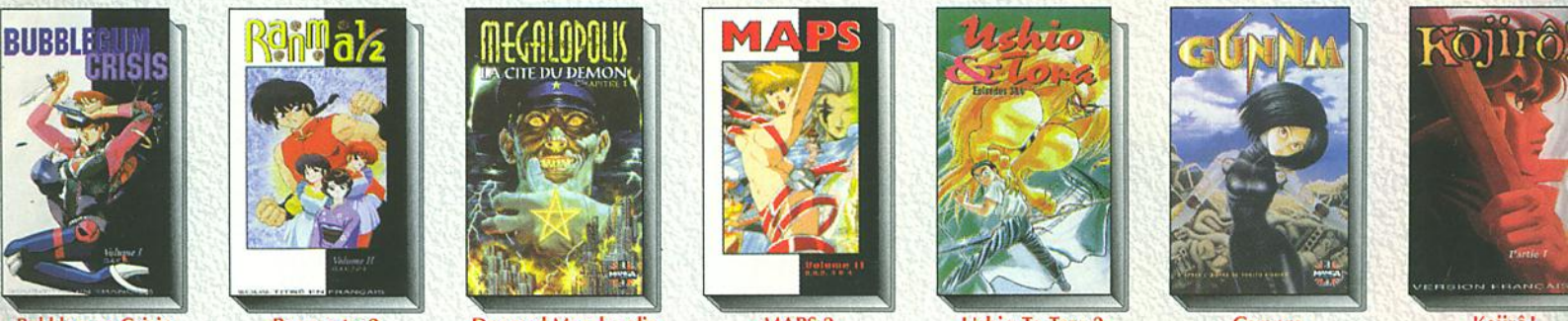
COBRA, le grand classique
sion non censurée. **KEN** Le
et a été tiré de la fameuse sé
Le Film est tiré de la pren
dessin animé **ROBOTECH**.
Cobra (Secam VF) **167 F**
(Secam VF) **167 F - Macross**
VF) **167 F - Gunnm 3** (fin ju
Rosso 1 et 2 (fin juin) **57 F**
(fin juillet) **37 F - DBZ Jap. 4**
Commandez ces produits sép
aurez avant tout le monde. Le
encaissé qu'à l'expédition. Cour

COLLECTIONS (Tagada tsoin tsoin*

séries est(sont) sorti(s) (ouf!), au prix normal, n'abusez pas, Mmh ? Il nous est par ailleurs interdit de faire des promotions sur les mangas à cause de la loi Lang.
collectif. J'avais bien pensé à «En juin, Chirac à l'Elysée, le bonheur n'est pas loin», ou «En Juin, qui sera chèvre? Seguin!» mais d'une part ç'aurait pu être mal interprété et d'autre part un proverbe trop attaché à l'actualité aurait m
Président du Conseil. Cela dit, c'est pas parcequ'on rigole qu'on n'est pas sérieux. On envoie les colis, nous. Et rapidement, nous. Et on répond au téléphone, nous. Merci de votre attention. (Note de Celui Qui Se Farcit La Pub).

147F **129F** DB Le Film — 137F **129F** DBZ 1 — 137F **129F** DBZ 2 — 137F **129F** DBZ 3 — 137F **129F** DBZ 4 — 147F **129F** DBZ 5 — 147F **129F** DBZ 6 — 147F **129F** DBZ 7 — 147F **129F** Dominion 1 — 147F **129** Maps 1

LES NOUVEAUTÉS DE JUIN! (APRÈS CELLES DE MAI) (ET AVANT CELLES DE JUILL



Bubblegum Crisis S/t F. Secam **147F** — Ranma ½ 2 S/t F. Secam **147F** — Doomed Megalopolis VF Secam **97F** — MAPS 2 S/t F. Secam **147F** — Ushio To Tora 2 S/t F. Secam **127F** — Gunnm VF Secam **127F** — Kojirô! VF Secam **167**

Guerre de Lodoss 4 S/t F. Secam **137F** — Le film de Les Nuls C'est pas de la japanime mais on aime ! **167F** — Dragon Ball 14 Manga Fr. **37F** — Dr Slump 2 Manga Fr. **37F** — Street Fighter II 3 Manga Fr. **47F** — Sailor Moon 3 Manga Fr. **37F**

Kojirô (Secam VF) par l'auteur des Chevaliers du Zodiaque

197F Les 2 mangas Sailor Moon et 6 sachets Hero Coll. 3 — **197F** 1 manga Appleseed au choix et la vidéo (Pal) — **297F** Les 3 vidéos Cyber City VF — **497F** 4 vidéos DBZ au choix, 1 manga Dragon Ball au choix, un sachet Hero Collection 3

497F Les 4 vidéos Guerre de lodoss — **197F** Les 2 mangas Gunnm et la vidéo Gunnm VF — **397F** 2 mangas Akira au choix et la vidéo Akira VF — **297F** Les 2 vidéos Urotsukidôji VF — **297F** Les 2 vidéos Ranma ½ et u manga Ranma ½ au choi

COMMANDE, DEMANDE DU CATALOGUE :

- Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec votre règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition de vos articles.
- **Expédition** le jour même de réception de votre commande ! (hors rupture de stock)
- Si vous payez par **carte bancaire** ou **contre-remboursement**, vous pouvez aussi commander par téléphone ou minitel, c'est plus rapide !
- Demandez dès maintenant le catalogue, vous recevrez l'**édition juin-août** dès sa sortie ! Si vous avez déjà commandé ou demandé un catalogue à La Boutique Toon, vous le recevrez automatiquement.

(16.1) 49.76.19.63
Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h
Fax (16.1)43.97.32.36

3614 TOON
Commande
Infos, Promos

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

A retourner sans affranchir à : **La Boutique Toon / Libre réponse 94109 SAINT-MAUR Cedex**

	ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1		
	Au moins un article commandé : un cadeau !	Gratuit
2		
3		
4		
5		
	5 articles ou plus : 1 Point Toon supplémentaire offert !	Gratuit
6		
	Catalogue couleur Juin-Août 95 (24 pages, sortie fin juin)	Gratuit

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
C+0695
Date de naissance :

FRAIS DE PORT, QUELQUESOIT LE NB. D'
FRANCE MÉTROPOLITAINE :
Envoi normal (5 jours environ)
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP)
Supplément envoi recommandé
SUISSE, BELGIQUE, LUXEMBOUR
Envoi recommandé économique
DOM, TOM: Nous consulter
Contre-remboursement : ajoutez
TOTAL À PAYER

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard
N° ____ ____ ____
Expire à fin : ___ / ___ **Signat**
❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement
❑ Eurochèque

Shin Shinobi

Sonnez "'shakohatchi" (flûte à huit trous traditionnelle nippone), résonnez tambours! Le valeureux Shô (Joe dans les versions non japonaises) est de retour! La série des Shinobi, qui avait fait les beaux jours des consoles Sega, a pris le virage Saturn. Après avoir porté le nom de Shinobi Ex, c'est sous le nom de Shin Shinobi, soit le "nouveau" Shinobi, que notre valeureux ninja est de retour, après avoir subi une cure de jouvence, support 32 bits oblige!

Au début de la branche, un item vous ravitaille en shurikens.

Les nouveautés de la version Saturn concernent surtout l'apparence esthétique du jeu. En effet, le style de jeu, plates-formes/action à scrolling horizontal, est identique à celui des épisodes précédents. De même, le déroulement des niveaux mettra les admirateurs de la série en pays connu. Vous aurez droit au combat de nuit dans l'enceinte du temple, à la petite promenade dans les arbres de la forêt... Les armes sont, elles aussi, identiques à celles de la version Megadrive: shurikens, katana et magie ninjutsu. Plus de vingt mouvements sont à la disposition de votre ninja. Il peut se protéger à l'aide de son katana pour renvoyer les shurikens qu'on lui envoie ou dévier les coups de sabre. Il frappe de taille ou d'estoc, exécute roulés-boulés et sauts périlleux, tout en projetant ses shurikens dans toutes les directions. Il peut même escalader des obstacles, en se servant des deux parois pour rebondir de l'une sur l'autre.

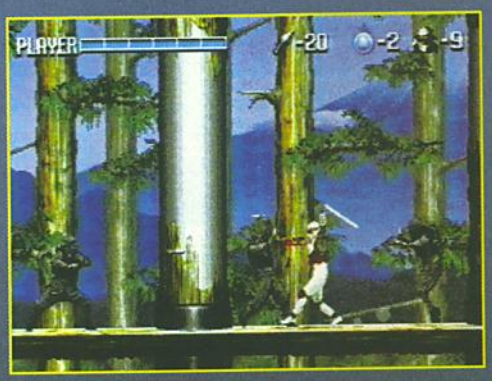
Magie, magie...

Au-delà de ses capacités physiques, notre héros n'a pas oublié les secrets du ninjutsu. Il dispose de trois sorts magiques aux effets dévastateurs. Des items collectés pendant sa petite promenade le ravitaillent en shurikens comme en pouvoirs magiques. Même si Shô peut utiliser ces derniers à tout moment, c'est généralement lors des combats contre les boss de milieu de niveau, et ceux de fin de niveau, qu'il en fera usage.
L'interaction avec le décor a été très nettement améliorée: quelques sauts et coups de sabre, et les bambous de la forêt qui composent le décor s'écroulent. Dans le niveau des cavernes, une série d'ascenseurs rudimentaires sont composés de plates-formes de pierre rattachées par des cordes à des contre-poids. La simple masse de Shô suffit à les faire mouvoir, mais la descente est plutôt lente. Un coup de katana pour trancher la corde permet d'accélérer la descente et d'empêcher que les poursuivants ne se servent aussi de l'engin.

Grâce à son katana, Shô dévie le projectile du bazooka de l'un des gardes.

Shinobi en Cinépak

Si, par tous ces aspects, Shin Shinobi apparaît comme le digne successeur de la série, l'innovation vient surtout des capacités graphiques de la Saturn. Il est tout simplement superbe: textures, digitalisation des différents protagonistes qui ont été ensuite inclus dans le jeu, effets spéciaux... En plus de la séquence d'introduction (et de fin), le jeu contient des séquences filmées avec des acteurs grimés, spécialistes des films d'action japonais, qui apparaissent à la fin de chaque niveau, une fois le boss vaincu. Recourant à la technologie de compression Cinépak, elles offrent plus de vingt minutes en tout d'animations de bonne qualité (même si le mode de compression employé limite parfois un peu la palette de couleurs utilisée). L'intégration des combattants digitalisés dans le jeu pose quelques fois de légers problèmes (à noter, cependant, que la version que j'ai eue en main n'était terminée qu'à 80%). Avec ses neuf vies et ses trois Continues, Shin Shinobi semble un peu plus facile que sa version sur Megadrive. Mais, dans l'ensemble, le jeu est une réussite: Shô est maniable, répond impeccablement aux commandes et les neuf niveaux d'action pure s'enchaînent sans qu'on ait toujours le temps d'admirer la splendeur des décors comme on le souhaiterait!



Dans la forêt, le danger vient de tous les côtés.

LE JAPON EN DIRECT

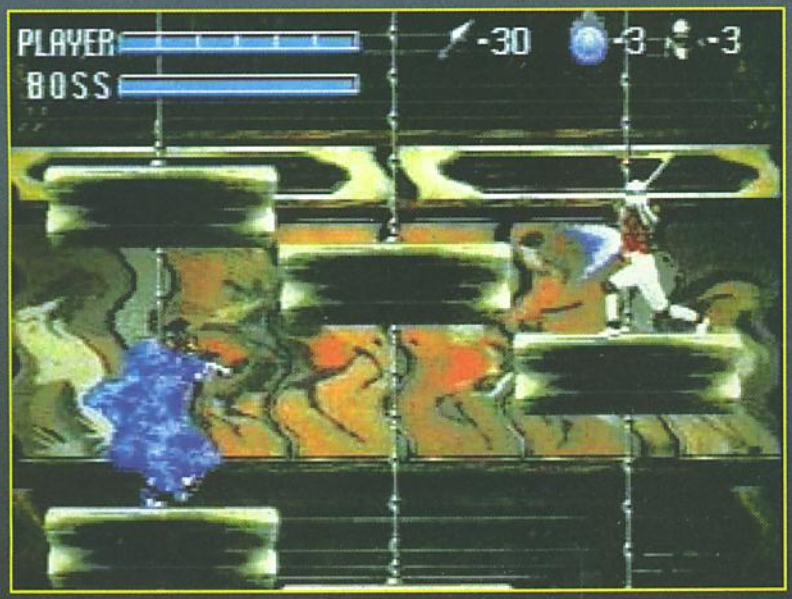
Après avoir affronté les lasers qui surgissent des yeux des deux statues, et alors que vous vous croyiez tiré d'affaire, les deux vrais boss, deux frères jumeaux à l'allure de hard-rockers, surgissent pour mettre un terme à votre quête.

Le boss de milieu de niveau à la forme d'un masque d'Akuma, le diable. Il fait surgir de temps en temps des geysers de feu.

Furieux combat sur le petit train, au fond de la mine.

Le célèbre saut périlleux de Shô, durant lequel il projette des shurikens dans toutes les directions.

Mauvaise nouvelle pour les possesseurs de 32X: aucune version ne serait à l'ordre du jour sur cette console!

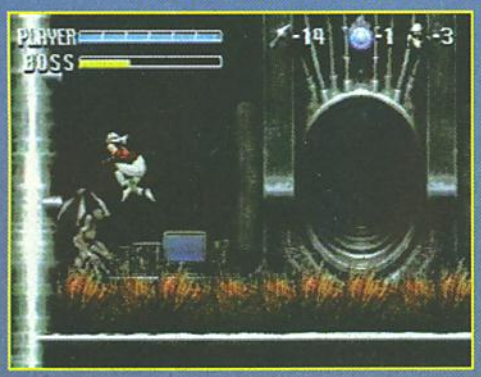


Le seul moyen d'abattre le boss de la fin du premier niveau consiste à renvoyer ses tirs à l'aide de votre katana.

Les grandes cuves de verre contiennent des créatures volantes, résultat des expériences génétiques des scientifiques de l'organisation de Kazuma, qui viennent vous attaquer si vous les brisez par mégarde.

LE JAPON EN DIRECT

Voici les trois sorts magiques à votre disposition



Le boss de la fin du niveau du laboratoire d'expériences génétiques est une espèce de goule, qui crache un gaz toxique...

Le boss intermédiaire du labyrinthe, dans le château de Kazuma, doit être tenu à distance. N'essayez pas de l'approcher, il fait feu de toute part!

Tous vos adversaires sont des professionnels des arts martiaux qui ont été digitalisés.

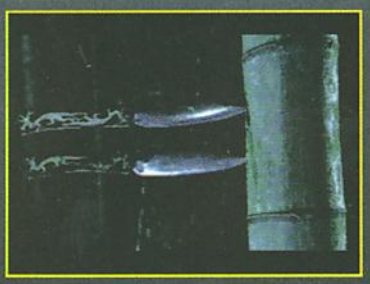
La tête et le cou d'un énorme dinosaure vous barrent le chemin. C'est le moment de tester vos attaques magiques.

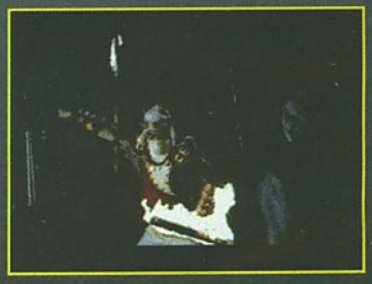
Souriez, le petit oiseau (de feu) va sortir!

L'item à vos pieds vous permet de récupérer un peu de vos forces.

ZE SCÉNARIO

Il sera une fois Teissai, un vieillard, grand maître de taijitsu et de ninjutsu, un des derniers "bons" ninjas. Un soir qu'il rentre en sa demeure, perdue dans la forêt, avaler trois sushis et un bol de riz avec sa fille Aya, il trouve sur le bord de la route deux orphelins. Il les recueille et baptise l'aîné Kazuma, le second, Shô. Il leur enseigne les arts martiaux. Cela se passe dans un futur proche, à une époque où les progrès de la science rendent possible le développement de super-pouvoirs. Mais, dans ce monde où règne le Mal, ces super-pouvoirs peuvent s'avérer dangereux... Quinze ans après, Kazuma, le plus fort des deux frères, veut toujours plus de puissance. Il ne s'intéresse qu'à la puissance physique, et refuse l'enseignement de Teissai qui concerne l'entraînement spirituel. Il finit par quitter son père et sa sœur adoptifs, ainsi que son frère de sang. Kazuma veut détruire le monde existant, pour construire une nouvelle société où seuls les plus forts auraient le pouvoir. Pendant ce temps-là, Shô et Aya parfont leur connaissance du nindô, l'entraînement spirituel et mystique. Lorsque Teissai meurt, Kazuma s'attaque à Shô et à Aya, car il sent qu'eux seuls pourront un jour contre-carrer ses plans. Il enlève Aya, et se sert d'elle pour attirer Shô dans un piège... Affûtez votre katana, aiguisez vos shurikens, Shinobi's back!





Les shurikens volent bas ce soir, et Shô a beau se battre comme un beau diable, il arrive trop tard, Aya s'est fait enlever.

VOUS NE FINIREZ JAMAIS TOUTES LES COURSES, SI VOUS COMMENCEZ PAR PRENDRE DES PATATES...

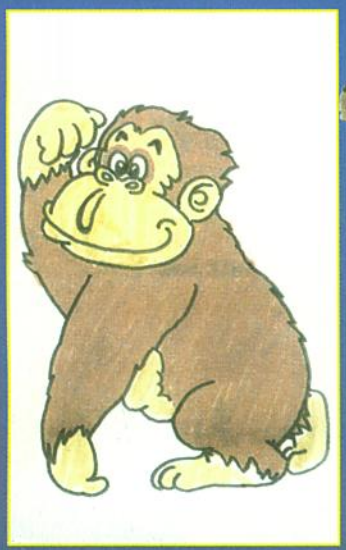
Street Racer, le jeu de course et de baston 4 joueurs, enfin sur Mega Drive !

3615 LUDI GAMES*
des Astuces et des jeux.
*1,27 F/ mn

© 1995 Vivid Image. Mega Drive is a trademark of Sega Entreprises Ltd.

LE JAPON EN DIRECT

Nintendo et jeu



En mai, c'est bien connu, fais tout ce qu'il te plaît! Eh bien, il nous a plu d'aller faire un p'tit tour à Kyoto pour admirer ses cerisiers en fleur et... le quartier général de Nintendo. En passant, j'en ai profité pour faire une interview de Shigeru Myamoto. Pour ceux qui ont pris l'émission en cours de route, je rappelle que le célébrissime Myamoto est l'auteur des Donkey Kong, des Mario et d'une douzaine d'autres méga-hits. Mais attention, on peut faire ce qu'il nous plaît, mais le faire bien! Alors plutôt que de faire un bête interview avec deux-trois questions et puis merci-au-revoir, on a décidé de faire les choses bien. En exclusivité galactique, on vous dévoile le "maître" à sa table de travail, et des croquis de travail sur Mario et Donkey Kong signés de sa main!

QUI ÊTES-VOUS, MONSIEUR MYAMOTO?

CONSOLES+: Comment êtes-vous rentré chez Nintendo? Quelle position occupiez-vous?
MYAMOTO SAN: Quand j'ai commencé chez Nintendo, je travaillais au département de la planification des produits. Il fallait sélectionner des nouveaux produits intéressants, et il y avait de tout: des jouets traditionnels, des automates... C'est à ce moment que j'ai découvert les jeux vidéo. Je n'ai donc pas été embauché pour créer des jeux, mais pour sélectionner des produits commercialisables par Nintendo. Ce n'est qu'ensuite que je me suis senti attiré par les jeux vidéo.

CONSOLES+: Quel genre de jeu préférez-vous?
MYAMOTO SAN: Je ne joue pas beaucoup. J'aime les jeux vidéo mais je manque de temps. Si vous voulez jouer à un jeu de rôles, vous devrez y consacrer au minimum cinq heures avant d'y trouver du plaisir. Je n'aime pas ce genre d'obligations. J'opte plutôt pour les jeux du genre de Tetris, auxquels on peut prendre du plaisir rapidement.

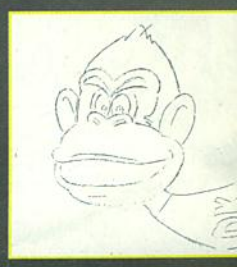
CONSOLES+: Quel est votre jeu favori?
MYAMOTO SAN: Dans toute l'histoire des jeux vidéo, il me semble que le meilleur est Pac Man. Je ne parle pas de mes propres jeux, bien sûr.

CONSOLES+: A part les jeux vidéo, qu'est-ce que vous aimez faire?
MYAMOTO SAN: J'aime faire pas mal d'activités différentes, jouer de la guitare, faire du ski ou nager... J'aime lire. Et quand j'ai commencé à étudier la 3D, j'ai aussi découvert l'importance du mouvement des caméras. Aussi j'apprends à filmer. M par-dessus tout, j'aimerai avoir plus temps pour jouer de la guitare...

THE MYAMOTO'S WAY OF GAME

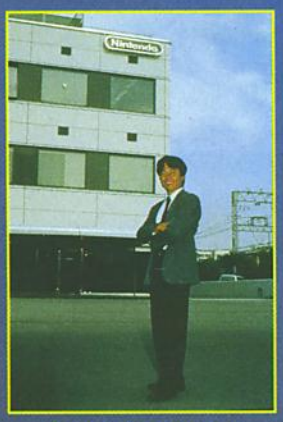
CONSOLES+: Quand vous créez un jeu, faites-vous en premier? Commencez-v par le scénario ou par les personnages?
MYAMOTO SAN: Ni l'un, ni l'autre. En pren lieu, je réfléchis au système de jeu. J'es de concevoir le jeu en prenant le point vue du joueur. Quelle sorte de personn aimerait-il incarner, etc. Puis je commen construire le scénario, je choisis le rajoute des personnages. J'ai fait peu jeux de rôles, mais c'est pour ceux-là cette démarche est la plus importante.

CONSOLES+: Quels sont les secrets d'un bon j
MYAMOTO SAN: Il faut trimer dur... [rires] J vais pas être très gentil vis-à-vis de la Pla tation, mais quand vous observez les sur PS-X, ils donnent l'impression d' d'excellents jeux, mais, selon moi, ils ne sont pas finis du tout. Un jeu est terminé quand l'auteur décide qu'il l'est. Dans la masse des jeux



Myamoto
x vidéo

qui ont été créés pour les consoles Nintendo, il y en a beaucoup qui ont été refusés parce qu'ils n'étaient pas finis. Je pense que, lorsque vous concevez un jeu, il ne faut pas penser à sa propre satisfaction, mais à celle du joueur. Le créateur ne doit pas donner son accord pour qu'un jeu soit mis en vente parce qu'il en est satisfait, mais parce qu'il pense qu'il correspond aux désirs et aux attentes des joueurs. L'auto-satisfaction n'est pas une bonne chose pour les créateurs. Les grands artistes européens, tel Cézanne, par exemple, essayaient toujours de se demander comment ils pourraient étonner le quidam dans une galerie. C'est essentiel.



Shigeru Myamoto est chargé par Nintendo de veiller à la qualité des jeux de l'Ultra-64.

[Myamoto san se met à feuilleter un numéro de Consoles+, regardant un article sur Cosmic Race]

CONSOLES+: Sur quels critères vous basez-vous pour déterminer le niveau de difficulté d'un jeu?

MYAMOTO SAN: N'importe qui doit être capable d'y jouer. Cette règle est vraie même si vous faites un jeu de simulation compliqué. Faire une série est ce qu'il y a de plus difficile. Je pense que le créateur de Dragon Quest ne me contredira pas! Même une personne qui n'a jamais joué à DQ I peut jouer à DQ III. Le créateur doit d'abord penser au joueur.

CONSOLES+: Que pensez-vous de la tendance actuelle, orientée vers les jeux en 3D? Est-ce une mode uniquement?

MYAMOTO SAN: Quand Space Invaders a été fait, personne ne pouvait imaginer ce qu'on serait capable de réaliser avec la technologie actuelle. On aurait été alors bien surpris. Les jeux deviennent de plus en plus complexes. Par conséquent, ils ont des aspects très différents. La 3D permet aux jeux d'accroître cette complexité. Personnellement, je suis très intéressé par le fait de faire des jeux 3D à partir de jeux 2D.

CONSOLES+: Sega et Nintendo ont-ils la même approche des jeux?

MYAMOTO SAN: Pour être franc, je pense que Sega essaye d'imiter la façon dont Nintendo fait du business. Mais Sega a introduit ses petits changements. Peut-être que la meilleure spécificité de Sega réside dans sa division de jeux d'arcade, et sa capacité à produire de nouvelles machines. La stratégie de Nintendo est différente. Nintendo fait de la recherche pure, trie, et commercialise les résultats intéressants. Sega procède différemment: ils ne font de la recherche que sur les produits qu'ils veulent commercialiser. Le résultat revient au même, mais Sega ne raisonne qu'en termes de marché.

CONSOLES+: Que pensez-vous de Sonic?

MYAMOTO SAN: Je n'y ai que très peu joué. Le personnage est sympa. Je trouve que Sonic est basé sur le même principe que Mario. Il y a de nombreux jeux qui essayent d'imiter le concept de Mario. En ce qui concerne Sonic, il y a certains points qui le distinguent de Mario, comme l'énergie. Parmi tous les jeux plagiant Mario, Sonic est un des bons.

CONSOLES+: Le design de Mario a été conçu en partie à cause des spécificités des premières machines sur lesquelles le jeu tournait (Game & Watch, coin-up...). Comment cela s'est-il passé?

MYAMOTO SAN: Par exemple, s'il porte une moustache, c'est parce qu'à l'époque [début des années quatre-vingt], la résolution de ces machines n'était pas assez fine pour que l'on puisse mettre un pixel de couleur entre les lèvres et le nez. La moustache permet de cacher le détail de la bouche et de la lèvre supérieure. De même, la résolution empêchait de dessiner des mèches de cheveux réalistes. Aussi, Mario a hérité d'une casquette!

CONSOLES+: Avec l'avènement de l'Ultra-64, à quoi ressemblera Mario? Aura-t-il le même aspect?

MYAMOTO SAN: Je ne peux pas encore trop en parler... Mario est très simple à dessiner en bit-map [ensemble de points]. Désormais, avec des polygones, on peut avoir des représentations très précises. Mario aura donc un design plus travaillé. Il sera possible de lui adjoindre des moustaches, une casquette et un nez avec beaucoup plus de précision.

CONSOLES+: Vos jeux visent prioritairement les enfants. Mais la cible des nouvelles consoles évolue, et de plus en plus de jeux concernent les adultes. Allez-vous adapter vos prochains jeux à cette tendance?

MYAMOTO SAN: C'est difficile à dire... Tout d'abord, je tiens à faire des jeux faciles à jouer. Je veux aussi faire différentes sortes de jeux, pour l'enfant aussi bien que pour l'adulte. Mario concernait bien sûr les enfants, mais je pense que la compréhension du jeu est la même pour un enfant, un otaku des jeux vidéo, une personne âgée ou quelqu'un qui n'a jamais joué de sa vie aux jeux vidéo. Je pense qu'un jeu doit plaire à toutes sortes de personnes, même quelqu'un qui n'a jamais pris en main un joypad doit être capable de jouer. C'est seulement le genre de jeu que je désire concevoir.

Le quartier général de Nintendo, à Kyoto.

LE JAPON EN DIRECT

ULTRA-64 ET NOUVELLES CONSOLES

CONSOLES+: Quel est votre rôle dans le projet Ultra-64?
MYAMOTO SAN: Je suis responsable des jeux de l'U-64. A l'étranger, quelques compagnies qui travaillent depuis un certain temps avec Nintendo sont en train de faire les premiers jeux. Je suis chargé de contrôler la qualité de ces jeux et de fournir quelques idées.

CONSOLES+: Récemment, vous êtes parti aux USA. Qu'y avez-vous fait?
MYAMOTO SAN: Actuellement, je travaille avec Paradigm Simulation. Les sociétés ayant une activité dans le domaine de la 3D sont nombreuses et, bien sûr, Nintendo souhaite évaluer toutes ces nouvelles technologies. Mon travail en dehors du Japon est directement lié à la qualité des jeux. Comme je vous l'ai dit, la qualité des produits est essentielle pour Nintendo. Je suis chargé d'évaluer la qualité d'un produit, et donc je décide si l'on peut lancer la fabrication du produit, ou non. Je raisonne toujours en termes d'image de marque.
La communication avec les équipes non japonaises n'est pas évidente. Nos façons de penser sont si différentes. Il y a de très bons moments, mais il y en a aussi de durs. Je pense qu'il ne faut pas que je travaille trop aux Etats-Unis. Si je les influence trop, cela sera dommageable pour le produit sur lequel ils travaillent. Aussi, je n'interviens pas tant que cela. Je joue et nous échangeons nos points de vue... A la fin, je prends la décision d'autoriser la production du jeu ou pas. Encore une fois, je pense que mon rôle en tant que producteur est d'intervenir le moins possible pour ne pas influencer l'équipe. Moins je m'en mêle, meilleur sera le produit. Je ne dois donc pas trop travailler. [rires]

CONSOLES+: Etes-vous parti seul aux Etats-Unis, ou accompagné de votre équipe?
MYAMOTO SAN: Je travaille avec toute l'équipe de Nintendo of America, mais je suis parti seul aux Etats-Unis. Ce mois-ci, les choses vont changer et je vais prendre en charge une jeune équipe de développeurs de NCL [Nintendo Corporation Limited].

CONSOLES+: En quoi les méthodes de travail occidentales et japonaises sont-elles différentes?
MYAMOTO SAN: J'aime beaucoup la façon des Britanniques de travailler. J'ai parfois monté des projets avec des équipes de développeurs anglais, et tout s'est merveilleusement passé. Je suis un peu plus inquiet de la façon de travailler des Américains... En fait, aux USA, je travaillais en tant que preneur de décisions, et il m'est difficile de dire si la méthode de travail des Américains est bonne ou mauvaise. Quant aux Anglais, j'aime travailler avec eux, c'est peut-êt parce qu'ils travaillent de la même façon qu moi. Pour les Américains, je ne sais pas exa tement. Comme les Japonais, les chefs d projet anglais, comme des réalisateurs d cinéma, ont besoin d'être complèteme absorbés dans leur tâche. Ils en font bea coup, et parfois aux dépens de leur vie privé Je suis persuadé que les Américains ont un façon très efficace de travailler, mais quelqu fois, quand nous travaillons ensemble, il m semble qu'ils manquent de soin. Je préfè travailler avec les Anglais, qui le font dans un approche beaucoup plus nippone.

Tous les génies travaillent dans le désordre, c'est bien connu! Et si je vous disais que le mien est encore pire!

CONSOLES+: Et les Français?
MYAMOTO SAN: Je n'en ai aucune idée. J'im gine le Français, dans une véranda, en tra d'écouter une sérénade. [rires] En fait, les pr grammeurs français ont fait quelques tr bons jeux. Alone in the Dark d'Infogrames p exemple est tout à fait le genre de jeu qu j'aimerais faire.

LE PALMARÈS DE MYAMOTO SAN

Parmi les titres officiels de Myamoto san, on peut citer les fonctions de responsable du département du développement et de l'analyse des loisirs, de chef de projet, de directeur de la cellule jeux vidéo et de designer de jeux vidéo! Pas étonnant que sa production soit aussi abondante!

Parmi les super-hits, quatre titres sortent du lot:
- SUPER MARIO BROS (NES) — 40 230 000 exemplaires vendus dans le monde
- SUPER MARIO WORLD (SNIN) — 17 680 000
- SUPER MARIO KART (SNIN) — 6 570 000
- DONKEY KONG COUNTRY (SNIN) — 7 100 000 avant le 31 janvier 1995

Donkey Kong Country

Mario Bros

Mario Kart

CONSOLES+: Quelle est votre relation avec Paradigm Simulation? Est-ce-que cette société est en train de faire Pilotwing 2?
MYAMOTO SAN: C'est un sujet top secret. De façon générale, nous voulons utiliser l'expérience et la technique que cette société a acquises dans un domaine particulier, par exemple celui des jeux de simulation aérienne...

CONSOLES+: Pourquoi Nintendo utilise-t-il beaucoup de programmeurs étrangers dans le domaine de la 3D, et si peu de Japonais?
MYAMOTO SAN: Nous faisons de temps en temps des travaux de programmation nous-mêmes. Mais nous avons des liens avec beaucoup de sociétés, et concernant les techniques de 3D, les sociétés non japonaises les maîtrisent très bien.

CONSOLES+: Qu'est-ce que vous pensez de la nouvelle génération de consoles?
MYAMOTO SAN: Si nous considérons le point de vue d'un utilisateur lambda, ces consoles ont des capacités certaines. Si nous regardons les choses plus attentivement, les consoles 32 bits et les consoles 64 bits sont les mêmes. La façon de programmer et de faire des jeux est identique. Il faut entre trois ou cinq ans pour maîtriser ces technologies particulières. Par exemple, cette année, nous n'aurons pas de programmeurs qui maîtrisent ces nouvelles technologies. Nous estimons qu'elles ne leur poseront plus de problèmes l'année prochaine, quelque part entre le printemps et le début de l'année suivante. Les produits utilisant ces techniques seront commercialisés à ce moment-là. N'importe comment, Nintendo a déjà décidé le thème de ses futurs jeux, et nous savons aussi que l'U-64 n'aura pas de lecteur de CD-Rom.

CD-ROM, POUR OU CONTRE?

CONSOLES+: Qu'est-ce que vous pensez du CD-Rom comme moyen de stockage? Des cartouches et du magnéto optique?
MYAMOTO SAN: Je ne devrais pas vous parler de tout cela... Le CD-Rom a une grosse capacité mais est très lent. Pour les jeux interactifs, un média aussi lent n'est pas une bonne solution. Les gens veulent des jeux avec une grosse quantité de données, et à un prix raisonnable. Pour les éditeurs, le CD-Rom est un très bon média parce qu'il n'est pas facile à copier. Les coûts de fabrication sont aussi très bas, mais les coûts de développement d'un jeu augmentent régulièrement à cause de la quantité de données que le CD-Rom contient. Les éditeurs tiers ne sont pas encouragés à travailler sur ce média et, quelquefois, traînent les pieds pour faire des logiciels sur CD-Rom... Il n'est pas nécessaire d'avoir de très grosses capacités de stockage pour faire de bons jeux.

CONSOLES+: Pourquoi y a-t-il aussi peu de jeux avec un Super FX disponibles?
MYAMOTO SAN: La vitesse est le centre du problème. Nous avons développé des jeux, mais nous ne pouvons pas les commercialiser à cause de leur vitesse. Mais, cette année, beaucoup de jeux vont sortir. Par ailleurs, le Super FX est une puce chère. Quant à l'aspect "programmation", il y a maintenant cinq années que nous programmons sur ces composants, et nous n'avons plus de problèmes avec eux désormais.

CONSOLES+: Il y a désormais beaucoup de machines 32 bits sur le marché. Est-ce que les Japonais attendent l'Ultra-64? Et pourquoi devraient-ils l'attendre?
MYAMOTO SAN: Est-ce qu'ils l'attendent? Je pense que l'U-64 sera la console nouvelle génération la moins chère du marché; en ce qui concerne les capacités de la machine, elle sera la plus puissante. Si cette console ne possède pas cinq à six bons jeux au moment de sa sortie, le consommateur n'attendra pas l'U-64. Il achètera une autre machine. En fait, je ne sais pas si les gens veulent réellement jouer sur l'Ultra-64. Je ne sais pas non plus si les 16 bits ne sont pas suffisantes pour les joueurs. Nintendo ne sait toujours pas s'il y a un marché de personnes voulant acheter une console nouvelle génération comme l'U-64. Sony et Sega prétendent qu'il existe mais, historiquement, Nintendo est la seule société à avoir réussi à vendre plus de 10 millions de consoles. L'argument selon lequel Sega et Sony seraient capables de vendre autant de hardware que nous me paraît peu réaliste. Parce qu'avec ces 10 millions de machines, nous avons acquis une expérience. Le principal problème de Sega et de Sony est de savoir s'ils pourront vendre 10 millions de machines, et si ce marché des 32 bits existe bien. L'analyse développée par les grands médias est assez amusante: elle part du principe que les choses se répètent à travers l'histoire! La vérité, c'est que nous ignorons si cela vaut la peine, pour un possesseur de 16 bits, d'acquérir une console 64 bits Ultra-64.

MINAGAWA SAN, de Nintendo [dont ce sera l'unique intervention]: Quand on demande à Sega et à Sony pour quelles raisons ils vendent leurs consoles aussi cher, ils répondent que c'est parce que leur hardware est destiné aux adultes. Chez Nintendo, nous pensons que, pour réussir à vendre 10 millions de machines, nous ne pouvons pas les vendre qu'aux adultes, il nous faut pouvoir les vendre à n'importe qui.

CONSOLES+: Quel est le type de jeu le plus facile à réaliser sur Ultra-64?
MYAMOTO SAN: Les jeux en 3D sont ce qu'il y a

Myamoto san est le père de Mario. D'ailleurs leurs initiales (Super Mario et Shigeru Myamoto) sont identiques!

LE JAPON EN DIRECT

de plus facile. Les puces de SGI sont spécialisées dans la 3D.

CONSOLES+: Est-il facile de faire Ridge Racer sur Ultra-64?

MYAMOTO SAN: C'est très facile! Nous ne savons pas si nous pouvons faire un programme aussi intéressant que le produit de Namco mais, d'un point de vue technique, c'est très facile.

CONSOLES+: L'ultra-64 serait donc plus puissante qu'une Playstation et deux fois moins chère?

MYAMOTO SAN: Oui, mais une personne qui joue ne s'apercevra pas de la réelle puissance du hardware. Un programmeur, lui, le remarquera. Le joueur, quel que soit le degré de splendeur d'un jeu, est incapable de juger dans quelle mesure sa machine est plus puissante qu'une autre.

La vitesse des processeurs de l'Ultra-64 est très élevée. Pour un jeu comme Mario, il y a relativement peu de calculs à faire faire par le microprocesseur. Mais pour des jeux plus complexes, la vitesse et la puissance de calcul sont décisives. L'Ultra-64 est une console hyper puissante.

CONSOLES+: Est-ce que l'Ultra-64 est aussi puissante qu'une machine d'arcade? Pourrait-on y faire tourner Virtua Fighter 2?

MYAMOTO SAN: Je ne connais pas précisément le niveau des jeux d'arcade, mais la puissance de l'U-64 est très proche de celle des coin-up. Virtua Fighter 2 est un jeu de Sega, et je ne pense pas que Sega nous permettra de le développer sur Ultra-64. [rires]

CONSOLES+: Quel est le principal concurrent de l'Ultra-64? Sony? Matsushita?

MYAMOTO SAN: Je ne sais pas exactement. Si, dans les prochains mois, ils sortent de bons jeux, ils peuvent le devenir. Mais, pour le moment, ma préoccupation première est de mettre moi-même au point de bons jeux.

CONSOLES+: Est-il possible de relier entre elles plusieurs Ultra-64?

MYAMOTO SAN: Je ne peux rien dire pour le moment. Mais je suis en train de travailler sur un projet qui permet de jouer à WildTrax à la maison, sur deux téléviseurs, avec un câble spécial. Quant au marché domestique, je ne pense pas qu'il existe une véritable demand Au bureau, peut-être. Pour que cela march il faut posséder à la maison deux téléviseu de la même qualité et une cartouche. Auss cela réduit le nombre de personnes q achèteront des cartouches.

CONSOLES+: Et un modem?

MYAMOTO SAN: Je ne suis pas intéressé par réseau téléphonique. Au Japon, le systèm serait très cher, et en limiterait l'intérêt. Pou les loisirs, le prix est un facteur primordial.

CONSOLES+: Avez-vous déjà fixé l'apparenc de la console Ultra-64?

MYAMOTO SAN: Nous y avons réfléchi, mais design final ne sera fixé que cet été.

CONSOLES+: Qu'est-ce que vous pensez d l'avenir du marché des jeux vidéo?

MYAMOTO SAN: Je ne sais pas jusqu'à quand "boom" des jeux vidéo va se poursuivre

Quand l'on se tourn vers le passé, il y eu tout d'abor Space Invaders pui Super Mario et Dra gon Quest ont ét des étapes. Il aura d'autre étapes. Les jeu vidéo font désor mais partie de l vie de tous les jours. De plus, mal gré le fait que mon travail consiste à imagine le genre de jeu auquel les gens voudraien jouer, c'est difficile pour moi de savoir à quo ressembleront les jeux dans le futur. La période durant laquelle les jeux vidéo avaien une mauvaise image s'achève – rappelez-vous qu'on les croyait même dangereux physique ment. Les jeux vidéo sont devenus "naturels".

ULTRA-RUMEURS

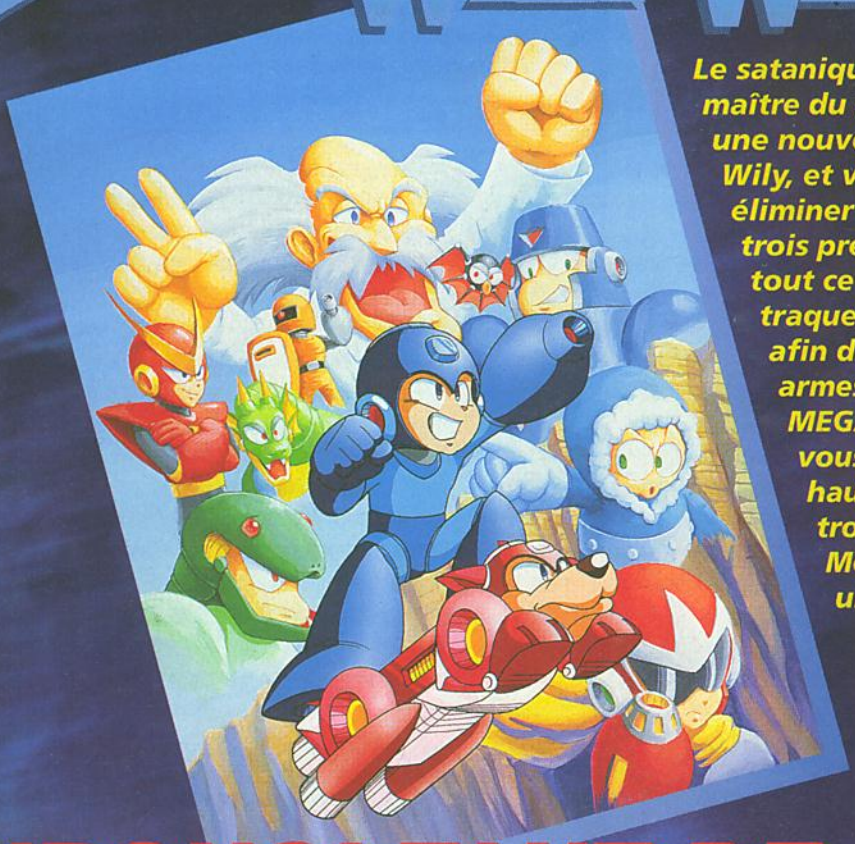
Il ne s'agit pas ici d'informations fournies par Nintendo, mais de bruits divers et de rumeurs qui circulent à Tokyo.

Tout d'abord, les capacités des cartouches de l'Ultra-64 seraient soit d'une centaine de méga, soit d'une soixantaine, c'est-à-dire une puissance proche de celle dont dispose depuis quelque temps la Neo Geo. Par ailleurs, devant la déception des programmeurs, qui peuvent bien caser dans une telle cartouche des jeux ambitieux, mais pas leur introductions en 3D comme ils le font sur les CD-Rom Saturn, 3DO ou Playstation – ils y passent d'ailleurs parfois plus de temps que sur le jeu! –, Nintendo aurait décidé d'adjoindre un support offrant plus de capacités de stockage. Pas question du CD-Rom: le président de Nintendo l'avait critiqué sur tous les tons, et il était impossible de se dédire. Ce sera donc un lecteur optique qui aurait la taille du Mini Disque actuel de Sony. Selon ces rumeurs, ce lecteur serait vendu à part. Enfin, mon petit doigt me dit qu'il est possible que l'on voie une conversion de l'un des deux premiers jeux d'arcade, développés il y a peu sur le hard de l'Ultra-64, sur la console 16 bits de Nintendo, légèrement dopé pour l'occasion! Enfin, l'Ultra-64 sortirait à la fin de 95 aux Etats-Unis, puis, au Japon, soit en mars 96, soit à l'été 96 si le nombre de logiciels disponibles est insuffisant.

CURRICULUM VITAE EXPRESS

1952	Naissance, le 16 novembre, dans la ville de Sonobe
1977	Diplômé de l'école municipale d'art de Kanazawa (spécialisation en design industriel) Entre chez Nintendo
1979	Commence à s'occuper du design pour les jeux d'arcade de Nintendo.
1981	Réalise le design deDonkey Kong (arcade)
1983	Réalise le design de Mario Bros (arcade)
1985	Réalise le design de Mario Bros pour la Famicom (NES)
1986	Réalise le design du jeu vidéo Donkey Kong (NES)

MEGA MAN™ THE WILY WARS



Le satanique Dr Light veut devenir le maître du monde. Pour cela, il a inventé une nouvelle machine infernale appelée Wily, et va retourner dans le passé pour éliminer Mégaman dans l'une de ses trois premières aventures. Tirant sur tout ce qui bouge, Mégaman doit traquer chaque robot et l'exécuter afin de récupérer des bonus et autres armes spéciales.

MEGAMAN-THE WILY WARS vous offre 16 mégas de graphiques haute résolution.Profitez enfin des trois premiers chapitres de Megaman réunis sur une seule et unique cartouche.

POURQUOI TANT DE HAINE

Laissé pour mort lors d'une bagarre de rue où périt accidentellement sa famille, Franck Castle refuse de mourir. Animé par un esprit de vengeance, il mène alors sa propre guerre contre la mafia. A la fois juge, juré et bourreau, personne n'échappera à son verdict. Les coupables devront alors affronter ... Le Punisher

THE PUNISHER™

Ce jeu vous propose 16 mégas de coups et armes en tout genre. Vous pourrez prononcer votre sentence seul ou à deux en simultané, sur 6 stages explosifs.

Samedi soir, c'est le rendez-vous de toutes les stars du catch américain. Ils sont tous venus pour s'affronter dans le célèbre tournoi des Slammasters, et un seul survivra à cette avalanche de violence.

SATURDAY NIGHT™ SLAMMASTERS

32 mégas de coups spéciaux, de prises de catch incroyables, et de graphismes fabuleux.
A consommer sans modération!!!

GENEDIS

Tél: 41.32.28.88 • Fax: 41.32.28.80

MEGA DRIVE

CAPCOM

Comanche

NINTENDO/SFC
N.C.

Cette simulation d'hélicoptères d'attaque est la conversion d'un hit sur développé par Nova Logic. Comment est-ce possible sur une SFC? Grâce magie du Super-FX 2, la dernière version du Super-FX qui avait fait les be jours de StarWing.

Comme son petit frère, le Super-FX 2 est ce qu'on appelle un DSP (Digital Signal Display), un microprocesseur spécialisé dans les calculs (c'est son but, sa raison d'être, ce à quoi tendent toutes les fibres de son petit cœur de silicium parcouru par des millions d'électrons, comme le métro de Tokyo par des Japonais entre deux attaques au sarin, grouillant au sein de nappes nuageuses rosâtres...).
["Bonk!": bruit causé par la rencontre inopinée d'un occiput et de l'annuaire du rédac' chef qui, passant par là, a jeté un œil par-dessus l'épaule de Banana sur l'écran de son Mac, et a décidé de mettre un terme à ses velléités poétiques!]
Oui, euh, donc... le rôle de la puce consiste à turbiner à toute vitesse, déchargeant le microprocesseur principal de la SFC de tous les calculs fastidieux, mais nécessaires, pour l'affichage de jeux en 3D temps réel. Mais comment procéder à tous ces calculs, représentant dix tomes de l'encyclopédie mondiale des Warp Zones de Mario Bros, que seul un cerveau aussi bien structuré que celui d'A.H.L. peut assimiler, même après plusieurs litres de...
["Re-bonk!": pas de chance pour le poète en herbe, le rédac' chef est aujourd'hui d'une sobriété exemplaire.]

À saute-mouton sur les montagnes

Une telle capacité de calcul est rendue possible grâce à la technique du Voxel, l'arme secrète de Nova Logic. Développé par cette société, ce système consiste à créer tout d'abord une carte de l'environnement dans lequel se déplace votre engin, avec ses vallées, ses canyons, ses dénivelées diverses. A chaque point de cette carte, le programme assigne une série de données: sa hauteur et sa couleur notamment. Dès que l'hélico du joueur se déplace, le programme recalcule instantanément tous les paramètres les points qui composent le paysage. L'avantage de la nique est que cela fournit au joueur une sensation de intense, plus jouissive que celle qui saisit le papillon lo à peine sorti de sa chrysalide, les ailes palpitantes...
["Re-re-bonk!": là, c'est carrément le Panda et ses 90 ki sagacité adipeuse qui viennent de rebondir sur Ba depuis le haut de l'armoire sur les ordres du rédac' chef.
Où en étions-nous? Ah oui, je disais donc que le joueu se balader, plonger dans un ravin, jouer à saute-mouto dessus d'une montagne. Sauf qu'il n'a pas vraiment le t de s'adonner à ces joies rupestres! De fait, on le canar permanence: hélicos adverses, dont des super-balè double rotor, tanks, DCA ou lance-missiles au sol, F volant à basse altitude... De votre côté, vous n'êtes pas plètement démuni: mitrailleuse lourde et missiles autog vous aident dans votre noble tâche. Mais attention, vos siles sont limités en nombre. Parmi les autres carac tiques de cette simulation, notons la possibilité de jo deux, l'écran se divisant alors, et celle d'effectuer des sions de nuit, avec un intensificateur de lumière qui p les décors dans un éclairage glauque à souhait.

Devant votre cockp deux hélicoptères 24 de fabrication s tique.

Certes, la finesse de l'affichage n'est pas optimale mais on ne peut pas tout avoir, et puis, même sur un PC, c'est pixélisé à mort!

Grâce à la vision infrarouge, il vous est permis de combattre de comme de nuit.

SUPER-FX 2

Si Nintendo remporte haut la main le concours de la société qui donne à ses produits les noms les plus ridicules (très fort, le coup de l'Ultra-64), qui fleurent bon les navets de science-fiction des années cinquante, il faut bien reconnaître que le géant nippon a réussi à mettre dans sa puce deux ou trois petites choses intéressantes. Il s'agit en fait d'un Super-FX (je n'arrive pas à écrire ce nom sans pouffer de rire à l'idée de la cinquantaine de spécialistes du marketing qui ont dû se creuser la tête pour trouver un nom aussi ringard) amélioré. Cadencé à 21 MHz, il est deux fois plus rapide que celui qui équipe StarWing, et calcule cent fois plus vite que le microprocesseur de la Super Famicom. Théoriquement – car il reste à voir ce que vont en faire les programmeurs et de quel genre de polygones on parle –, il devrait être capable d'afficher sans trop de problèmes entre 15 000 et 20 000 polygones par seconde, soit environ le même taux d'affichage que la 3DO.

La cible d'un hélico adverse est verrouillée par votre système de tir et il vous reste assez de missiles pour l'envoyer une bonne dizaine de fois au paradis des hélicos!

Cet adversaire offe la particularité de disposer d'un double rotor... et de missiles air-air très performants!

Le mini-plan affiché en bas de l'écran vous permet de vous faire une idée des dangers qui vont vous tomber sur le coin du rotor!

Le curseur au centre de l'écran sert à indiquer la direction dans laquelle vous souhaitez vous déplacer. L'autre, en haut à gauche, représente votre mire.

Si vos ennemis sont dans les airs, ne vous lancez pas pour autant dans d'imprudents rase-mottes, le plancher des vaches n'est pas mieux fréquenté!

Seiken Densetsu III

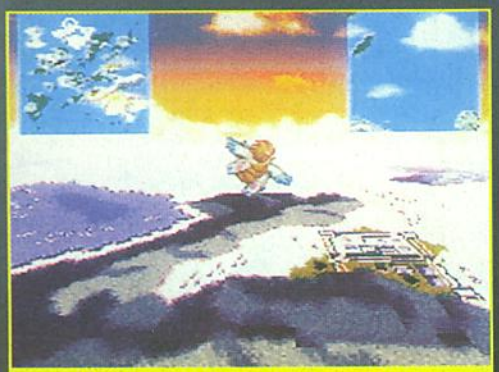
Secret of Mana 2

Comme dans l'épisode précédent, les boss sont impressionnants: gros, gras et hargneux.

L'annonce de la sortie prochaine de Seiken Densetsu III (littéralement "La Légende de l'épée sacrée 3") est un événement. A la fois au Japon, où ce titre battu des records de vente, mais aussi aux États-unis et en Europe, où il a été commercialisé sous le nom de Secret of Mana. Certains vont bondir de joie...

Si les ventes japonaises de Seiken Densetsu III sont importantes (et on voit mal pourquoi elles ne le seraient pas!), le jeu sera commercialisé en Europe sous le nom de Secret of Mana 2. La différence de numérotation (chiffre "3" dans la version nippone et "2" pour la version internationale) vient du fait que Square a commercialisé primitivement un jeu sur Game Boy, Seiken Densetsu numéro 1, qui n'a jamais été vendu officiellement en dehors du Japon (malheureusement pour les fans).

Le scénario de ce nouvel épisode prend place à la suite de l'aventure précédente. L'équipe d'aventuriers est censée avoir récupéré les huit pierres de Mana. Trois royaumes se sont fait la guerre: l'un a gagné, l'autre a perdu le conflit, quand le troisième s'en tirait en revenant à la case départ (situation antérieure au conflit). Vos trois héros vont parcourir ces trois royaumes pour parfaire leur éducation et leur connaissance du monde. Chemin faisant, ils vont être pris dans une série d'événements, de rivalités et d'enquêtes à résoudre, et leur voyage va se transformer en une véritable quête pleine d'embûches. Le jeu se déroule dans le même univers que précédemment, mais l'échelle a été multipliée par trois ou quatre! Bon courage pour ceux qui trouvaient Secret of Mana déjà vaste!



Que feraient les développeurs de jeu sans le Mode 7?

Trois petits tours et puis s'en vont

L'auteur du jeu, Hiroo Hisono, a basé Secret of Mana 2 sous le signe du triangle, du chiffre trois. Ainsi, au début du jeu, le joueur choisit trois héros parmi six. Cette équipe restera identique du début à la fin du jeu. Suivant les personnages que l'on sélectionne, le déroulement de l'histoire est différent. Cela p d'accroître la durée de vie du jeu, le joueur, une fois S of Mana 2 terminé avec une équipe de héros, ayant to sir de recommencer avec une autre combinaison d'av riers. Durant le jeu, trois phases se succèdent sans dis nuer: le matin, le soir et la nuit. Les lieux et les événe sont différents suivant l'heure de la journée. Ce endroits devront être visités de nuit si l'on veut renc certains individus... Le système de gestion des carac tiques des personnages (statut, équipement, niveau. avait fait le succès de Secret of Mana a été conserv vitesse améliorée. Le système de combat a subi que modifications: ce n'est plus l'ordinateur qui gère les co tants, mais le joueur, conférant ainsi plus de liberté à ci, qui peut faire participer les trois héros, individuelle au combat.

Le monde de Seiken Densetsu est composé d'une multitude et la voie aérienne est encore la plus pratique, grâce à Flam le dragon géant qui transporte les trois aventuriers sur son

Encore un petit combat, complètement mystique, contre ce boss d'une autre dimension.

Si vous aimez les paysages enchanteurs, du genre de ceux qu'on trouve dans les dessins animés de Disney mais mâtinés d'"Indiana Jones", Seiken Densetsu troisième du nom est fait pour vous.

Décors et animations des personnages bénéficient de toute l'expérience accumulée par Square dans les jeux de rôles précédents.

Ça s'appelle atteindre le bout du monde. Les Anciens le plaçaient aux colonnes d'Hercule. Les Japonais de Square le mettent dans un jeu vidéo! O tempora, ô mores !

Explorer et combattre, telle est la dure destinée des aventuriers.

ÉQUIPE À FORMER, ADVERSAIRES À DÉFORMER

Six personnages vous sont proposés. Choisissez-les bien, vous allez commencer et finir le jeu avec les mêmes héros.

• DURAN

Il vient du royaume de Forsena. Comme tous les habitants de Forsena, il est particulièrement bon à l'épée.

• KEVIN

Il excelle dans le combat à mains nues. Il vient d'une contrée où les habitants sont mi-hommes, mi-bêtes. La nuit, il se transforme en une sorte de loup-garou.

• HAWKEYE

Elle arrive de la cité des Sables. C'est une véritable pasionaria, qui se bat à l'aide de deux couteaux qu'elle manie avec dextérité.

• ANGELA

Elle est la fille d'Altena et c'est une sorcière, qui maîtrise sorts magiques et incantations.

• LISE

Lise est la princesse du royaume de Rolant, où vivent les Amazones. De la gent féminine, c'est la plus costaud. Elle se bat avec une lance.

• CHARLOTTE

Elle vient de la cité sacrée de Wendel. Elle appartient à une famille de fées. Elle dispose de pouvoirs magiques mais ceux-ci sont moins puissants que ceux d'Angela.

Entre les étendues enneigées, les forêts tropicales, les déserts ensablés, vous n'aurez que l'embarras du choix!

Qui dit caverne à explorer, dit distribution générale de gnons.

Les combats de Secret of Mana 2 se déroulent en mode Action, à la Zelda.

Seiken Densetsu III s'annonce comme un jeu aussi fort que l'épisode précédent.

Metal Jacket

Metal Jacket a été l'un des premiers jeux a être terminé sur la Playstation, mais il n'est toujours pas en vente. Pony Canyon a annoncé puis repoussé sa date de sa sortie par deux fois. Sera-t-il effectivement disponible à partir du mois de juillet?

PONY CANYON/P

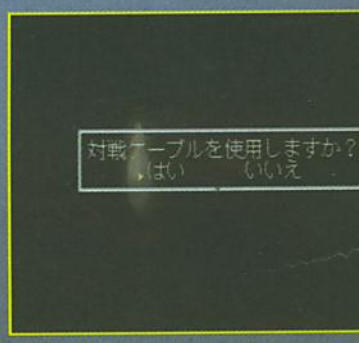
14 juillet au Japon

Pourquoi donc un tel retard? L'intérêt essentiel de Metal Jacket, c'est la possibilibé qu'il offre à plusieurs joueurs de jouer simultanément, en reliant plusieurs PS-X par un câble spécial. Et Sony aurait, enfin, décidé de commercialiser, à partir du mois de juillet au Japon, le câble permettant de relier plusieurs Playstation. Pony Canyon est actuellement en négociation pour vendre le jeu en package avec le câble.

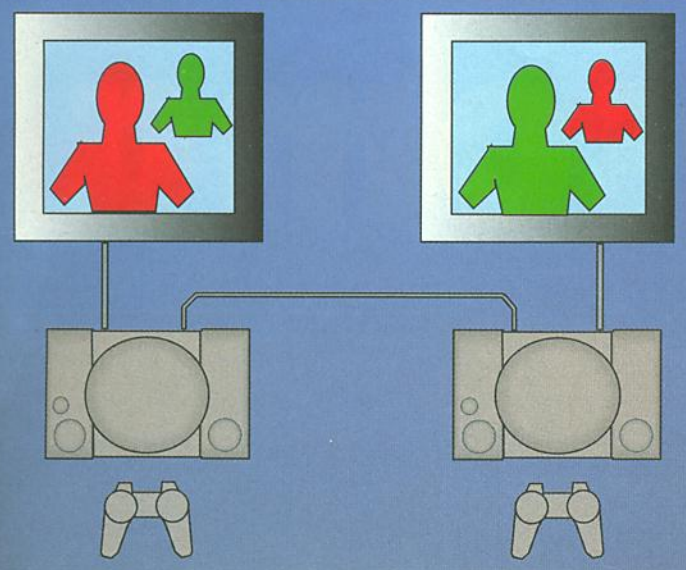
Metal Jacket est un jeu dans lequel vous incarnez un robot de combat gigantesque. Vous allez jouer à cache-cache avec des engins similaires, en tentant de les détruire. Les robots peuvent marcher, courir, sauter et même se maintenir dans les airs grâce à des propulseurs auxiliaires. Le joueur choisit son robot parmi seize, et répartit son blindage suivant son style de combat, entre le dos, les côtés ou la face du Mobile Suit. Les robots ont une option de camouflage: s'ils ne bougent pas, ils n'apparaissent pas sur les radars de l'adversaire. La configuration de base pour jouer à deux repr deux CD-Rom Metal Jacket et deux Playstation, et, bi le câble. On peut jouer sur un seul téléviseur, avec partagé en deux, si l'on possède un téléviseur récen double tuner (fréquent au Japon). Sinon, il faut deux seurs. Huit pays peuvent s'affronter. Il est possible de tuer des équipes en variant toutes les combinaison sibles: quatre contre quatre, cinq robots contre tr contre un, deux contre un...

Il est même possible de relier huit PS-X et d'avoir huit j humains contre huit joueurs humains. Lorsque le ro l'un des joueurs se fait détruire, le mot "Camera" app l'écran. Ses adversaires ne voient plus son robot, garde la possibilité de se déplacer sur le terrain, tout e invisible, et de continuer à regarder le combat qui opp survivants. L'amertume d'avoir été éliminé est donc rée par le plaisir de jouer les esprits...

Vous avez été détruit par le Mobile Suit contrôlé par l'ordinateur. Vous pouvez vous déplacer et assister à la suite de la partie. Vous êtes désormais un "esprit". Ce niveau se passe pendant la nuit, et vous disposez d'une vision infrarouge, d'où l'aspect verdâtre du décor.

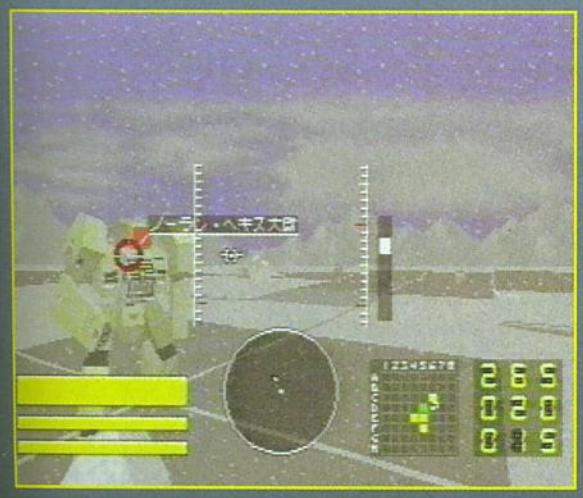


Au début du jeu, l'ordinateur vous de si vous voulez jouer à l'aide du câble contre l'ordinateur.

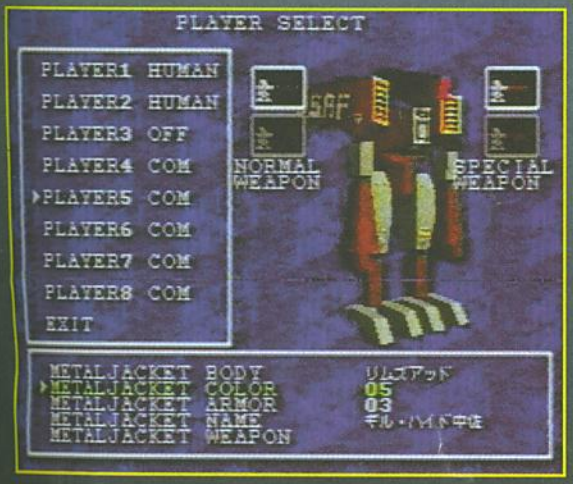


Le Metal Jacket Cable serait commercialisé en package avec le jeu. Vous pourrez relier jusqu'à huit PS-X entre elles.

L'ordinateur a repéré qu'il n'y a que deux Playstation connectées sur le mini-réseau.



Ce niveau se passe sous la neige, ce qui n'arrange pas la visibilité du champ de bataille.



Sur le réseau, deux humains affrontent six robots dirigés par l'ordinateur.

EXCLU ! JOUEZ A VENUS WAR
UROTSUKIDŌJI
UN JEU ENCORE PLUS HARD QU'EN VIDEO
JEU INTERACTI
PA
TELEPHON
漫 MANGA LINE 画
INFOS SUR
LES FILMS
CLUB MANGA
CADEAUX MANGA VIDEO 36 68 60 40

SUJETS TABOUS
PLUS DE 30 CONSEILS POUR ÉCOUTER TOUT CE QU'ON N'A JAMAIS OSÉ TE DIRE.
36 68 21 02
POUR TOUT SAVOIR SUR LES OTAKUS
POUR TOUT SAVOIR SUR LES FILLES

DAVID GINOLA
"Chaque jour, je te donne mes infos et mes pronostics pour les prochaines rencontres appelle vite et tu pourras même gagner un entrainement avec moi"
36 68 88 08

INCOLLABLES EN JEUX VIDEO ?
JOUEZ ET GAGNEZ DES CONSOLE
36-68-21-88
DES QUESTIONS TROP FACILES !
SNORK III

Arsenic "Pour les appels 36 68, la taxation ne sera que 2,19 F la minute". Si le téléphone utilisé n'est pas le votre, demandez l'autorisation de la pers qui paiera la facture téléphonique avant d'appeler. Ce service est édité par la société BROADSYSTEM, BP 523, 75666 Paris Cedex 14.
BROADSYSTEM
CODE MEDIA : 1

Philosoma

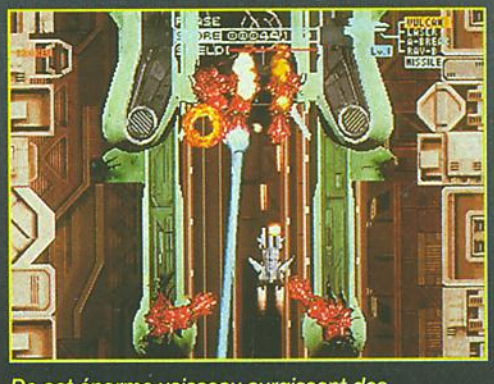
Dans le tunnel, évitez de vous trouver en face de ce mastodonte qui vous bombarde avec des espèces de cristaux d'énergie.

Philosoma, le très attendu shoot-them-up de Sony, devrait enfin voir le jour au mois de juin, après que sa date de sortie a été plusieurs fois repoussée. Bien qu'il ait été l'un des premiers jeux annoncés lors de la présentation officielle de la Playstation par Sony, l'an dernier, c'est seulement maintenant que les possesseurs de PS-X vont pouvoir y jouer! Enfin, si tout va bien!

La semaine dernière, alors que j'entrais dans un wagon d'une rame de métro de Tokyo, je remarquai un individu harnaché de la même façon que moi. Après l'avoir observé de façon plus approfondie, je m'aperçus que son équipement n'était pas exactement identique au mien. C'est que, en prévision des attaques aux gaz neurotoxiques, aux tremblements de terre et autres commandos suicides de ninjas de la secte Aum "vérité-de-la-mort-qui-tue-à-coups-de-sarin", je ne sors plus à Tokyo sans ma combinaison NBC et un guide de survie dédicacé par Rambo. Je pensai donc, à la vue de mon vis-à-vis: "Nom d'une banane verte! Un nouveau modèle que je ne connais pas!" Je posai quelques questions à l'individu, qui m'apprit qu'il s'agissait d'une tenue de pilote de vaisseau spatial spéciale, du genre de celles qu'on trouve dans les jeux vidéo.

Vaisseau, boulot, pas dodo

Il m'expliqua qu'il revenait d'une mission du côté de la planète Ora-194-220. Son équipage, le Team 29, était en croisière dans une galaxie lointaine, quand retentit un appel de détresse. Son vaisseau, le PS-X 95, étant à proximité de la planète Ora, il se dérouta vers celle-ci. Les habitants de la colonie étaient victimes de créatures extraterrestres surgies d'on ne sait où. Les machines, robots et ordinateurs étaient devenus comme fous et, ayant acquis leur autonomie, s'étaient retournés contre leurs créateurs. Les systèmes de défense et les équipements cybernétiques de maintien de l'ordre ravageaient maintenant la mégalo-



De cet énorme vaisseau surgissent des espèces de serpentins rouges, une fois que vous avez éliminé les tourelles.

Certaines scènes évoquent fortement la s des Thunder Force sur Megadrive.

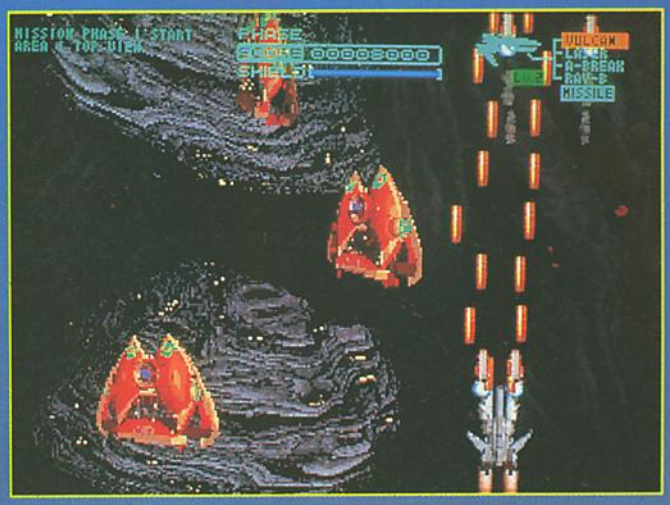
pole. Il m'apprit que la situation av plus épineuse que prévue: au fu mesure qu'il gravissait les niveaux, i prit que, au sein de la planète, se t une créature, le Philosoma, responsa tout. Endormi depuis des milléna s'était tout à coup réveillé, affamé pathe, il se nourrissait des pensé êtres intelligents, se délectant de le reur, aspirant leurs neurones com vampire et provoquant leur folie.

Aucu', aucu', aucune hésitation!

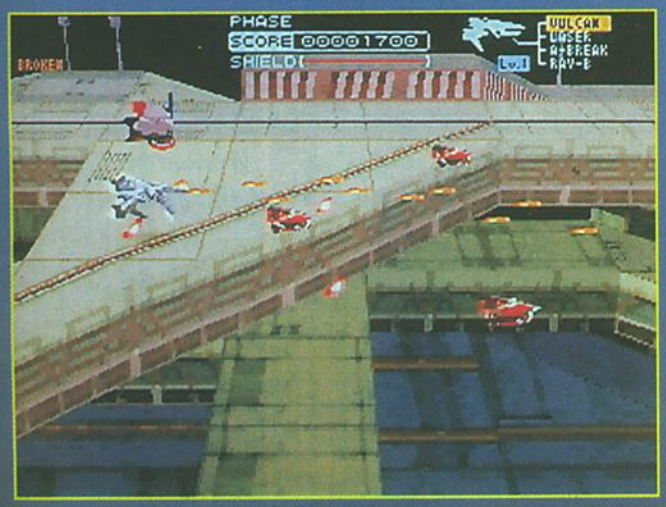
Je lui demandai ce qu'il pouvait bie dans le métro de Tokyo. Il me répon avait été mandaté par ses camarade il était devenu le porte-parole. Il se au siège de Sony pour déposer une p Les joueurs risquant de devenir de plus nombreux avec la commercial prochaine de la Playstation en deh Japon, et les développeurs rajoutar cesse de nouvelles options Contin conditions de travail se dégradaien pilotes en avaient assez de se man météorites ou les missiles des boss de niveau à chaque fois: ils avaien voté la grève – laquelle aurait été la du retard de Philosoma – et menaça la poursuivre si un accord n'était pas Mon voisin de métro laissa même en qu'ils étaient prêts à aller travailler p future console 32 bits de SNK, ou l'Ultra-64 de Nintendo.

LE JAPON EN DIRECT

Voici le genre d'écran que permet la palette de couleurs des consoles 32 bits actuelles! Non seulement ça crache, mais ce que vous ne pouvez voir, c'est que ça va vite aussi!

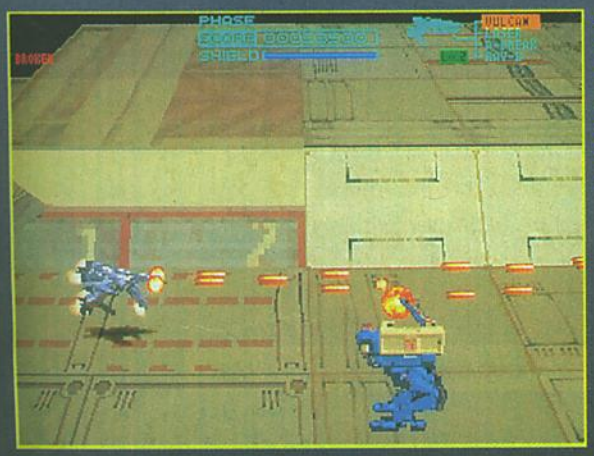


Dans l'espace, ça bouge bien: entre les météorites à éviter ou à détruire et les gros sprites des vaisseaux adverses qui arrivent sur vous en vrille, vous n'êtes pas sorti de l'auberge.

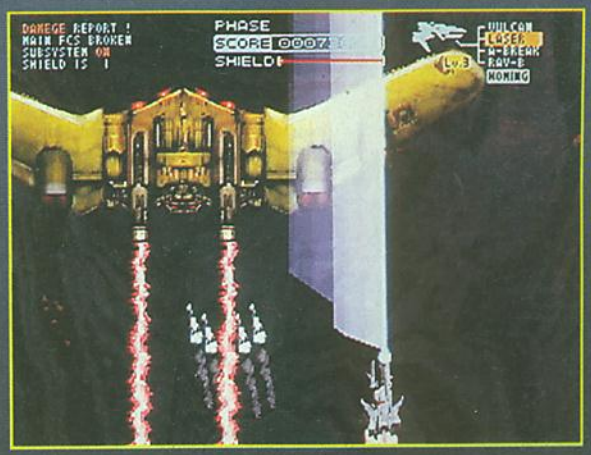


Petits sprites deviendront grands!

Le laser vous permet de balayer de larges zones, tout en restant hors de portée immédiate de l'adversaire.



La Playstation, avec Philosoma, démontre ses capacités à opérer des zooms dans tous les sens.



Pendant que vous vous battez contre ce boss, ne perdez pas de vue les indications en haut, à gauche de l'écran, concernant les dommages de votre aéronef.

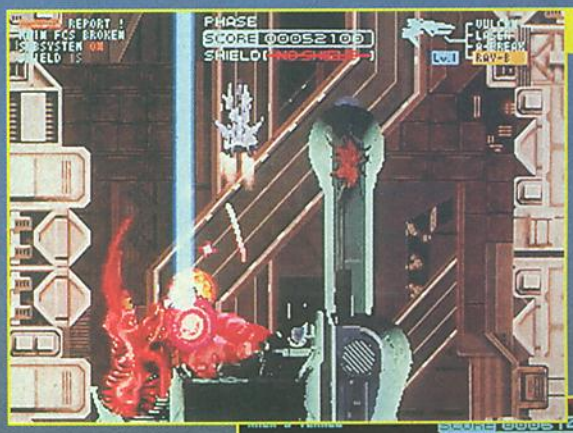
Dans le tunnel, à la vitesse à laquelle vous vous déplacez, les collisions ne pardonnent pas.

L'explosion d'un météore a révélé un item. Mais oui, il est pour vous.

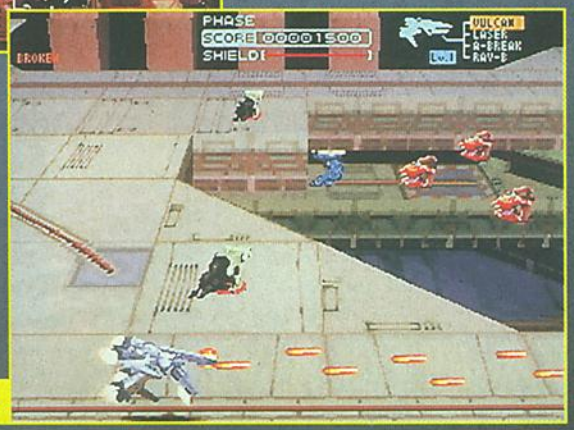
À CHAQUE NIVEAU SA REPRÉSENTATION

Philosoma est le shoot-them-up qui, actuellement, propose le plus de représentations différentes de l'action suivant le niveaux. Il fait le tour de toutes les façons de représenter un jeu de tir, ou presque.

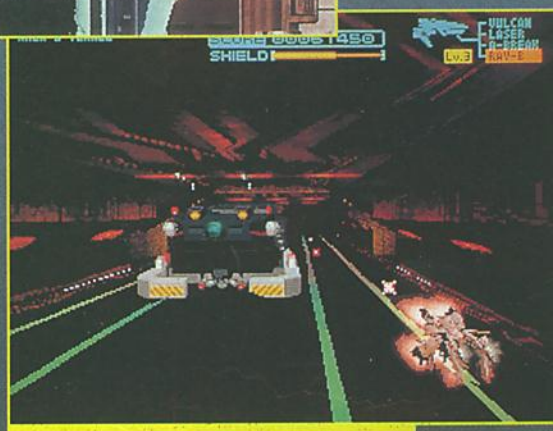
Vue de côté.



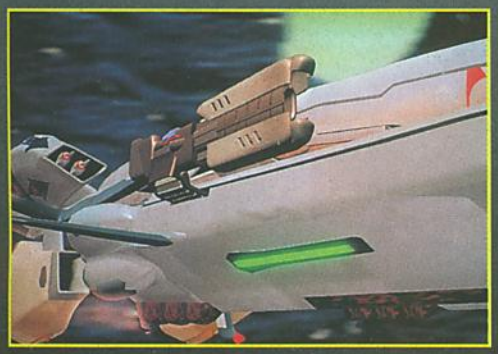
Vue aérienne.

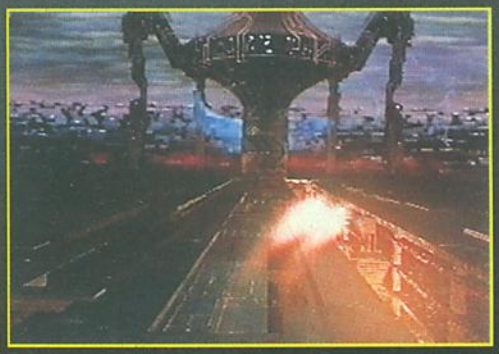


Vue en pseudo-3D.



Vue avec le vaisseau au premier plan.





Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au

43 79 12 22

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANE

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

SATURN

CONSOLE PAL + 1 JEU TEL

BASEBALL	499 F
CLOCKWORK NIGHT	299 F
DAIDAROS	449 F
DAYTONA USA	449 F
FULL MOTION VIDEO	TEL
GOTHA	399 F
PANZER DRAGON	449 F
SIDE POCKET 2	499 F
VICTORY GOAL	449 F
VIRTUA FIGHTER	499 F
VIRTUAL HYDILLE	499 F
VAN BATTLE	499 F
ASTAL	449 F
SHINOBI EX	499 F
PARODIUS DELUXE	499 F
GRAND CHASER	499 F
RIGLORD SAGA	499 F
SPACE TIME DETECTIVE	499 F

SONY PSX

CONSOLE PAL + 1 JEU TEL

ACTION REPLAY PSX		299 F
TOSHIDEN		499 F
RIDGE RACER		499 F
KILLEAK THE BLOOD		549 F
MOTOR TOON		549 F
RAIDEN PROJECT		549 F
STARBLADE ALPHA		549 F
TEKKEN		549 F
BOXING ROAD	NEW !!	549 F
GUNNERS HEAVEN	NEW !!	549 F
FORMATION SOCCER	NEW !!	549 F
NIGHT STRIKER	NEW !!	549 F
GUNGAM	NEW !!	549 F
METAL JACKET		569 F
ACE COMBAT		569 F
ARK THE LAD		569 F
PHILOSOMA		569 F
DARKSTALKER		569 F

SUP. NES/SUP. NIN OCCAZ

→ CONSOLE SNIN + 2 JOY + 1 JEU 599F

ON THE BALL	99 F	JURASSIC PARK	149 F	BOB	
ULTRA MAN	99 F	KO BOXING	149 F	STREET FIGHTER TURBO	
STREET FIGHTER 2	99 F	ROBOCOP 3	149 F	FLASHBACK	
SUPER RTYPE	99 F	WING COMMANDER	149 F	RANMA 1/2	
KRUSTY FUN HOUSE	99 F	CONTRA 3	149 F	MAGICAL QUEST	
F ZERO	129 F	TORTUE NINJA	149 F	TECMO BASKET	
PILOTWINGS	129 F	ADVENTURE ISLAND	149 F	MARIO ALL STARS	
EDF	129 F	DRAGON'SLAIR	149 F	SKYBLAZER	
ARME FATALE	129 F	BULLS VS BLAZERS	149 F	GOOF TROOP	
ROBOCOP 3	129 F	HOME ALONE 2	149 F	MR NUTZ	
ANOTHER WORLD	129 F	JOE ET MAC	149 F	NHLPA 93	
GHOULS & GHOSTS	129 F	DRAGON BALL Z JAP	149 F	LOST VIKINGS	
BLAZING SKIES	129 F	CASTLEVANIA 4	149 F	VAL D'IZERE	
ROAD RUNNER	129 F	MAGIC SWORD	149 F	DRAGON BALL Z	
ADDAM'S FAMILY	129 F	MORTAL KOMBAT	149 F	F1 POLE POSITION	
KICK OFF	129 F	DOUBLE DRAGON	149 F	SIM CITY	
STARWING	129 F	KING ARTHUR WORLD	149 F	POCKY ET ROCKY	
COOL SPOT	149 F	SUPER SWIV	149 F	ALADDIN	
SUPER TENNIS	149 F	ALIEN 3	149 F	BUBSY	
SUPER ALESTE	149 F	NBA ALL STAR	149 F	SREET RACER	
BARTS SIMPSON	149 F	POPULOUS	199 F	MEGAMAN X	
DINO DINI SOCCER	149 F	HOOK	199 F	FIFA SOCCER	
EQUINOX	149 F	PRINCE OF PERSIA	199 F	SYNDICATE	
CAPTAIN AMERICA	149 F	DENNIS LA MALICE	199 F	LE ROI LION	
TAZMANIA	149 F	STAR WARS	199 F	EARTH WORM JIM	
		SPACE ACE	199 F	MORTAL KOMBAT 2	
		AXELAY	199 F	SECRET OF MANA	
		JIMMY CONNORS	199 F	DONKEY KONG COUNTRY	

SNIN/ SNES

ADDAMS FAMILY VALUES	449 F
CAPTAIN COMMANDO FR	449 F
FATAL FURY SPECIAL FR	449 F
HAGANE FR	449 F
ILLUSION OF TIME FR	TEL
JUNGLE STRIKE	TEL
LUFIA 2 RPG	499 F
POCKY ET ROCKY 2	399 F
SUPER TURRICAN 2	449 F
SUPERSTAR SOCCER FR	399 F
THE FIREMEN FR	399 F
WARIO WOODS	399 F
WILD GUNS	449 F
THEME PARK	449 F

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER FR	399 F
EA BASEBALL	429 F
BATMAN ET ROBIN	379 F
LEGENDE DE THOR FR	449 F
MEGAMAN FR	399 F
ROAD RASH 3 FR	379 F
SAMURAI SHODOWN FR	399 F
SLAM MASTER FR	399 F
THE PUNISHER FR	379 F
TOUGHMAN CONTEST	399 F
VIEW POINT	399 F
NHLPA WAYNE GRETSKY	399 F
STREET RACER	399 F
THEME PARK	399 F

MEGADRIVE OCCAZ

THUNDERBLADE	99 F	WONDERBOY 5	129 F	NBA ALL STAR	
SPIDERMAN	99 F	TERMINATOR	129 F	ALYSIA DRAGON	
SHINOBI	99 F	BUBSY	129 F	ETERNAL CHAMPIONS	
BATMAN RETURNS	99 F	TAZMANIA	129 F	DUNGEONS ET DRAGONS	
MOONWALKER	99 F	GOLDEN AXE 2	129 F	SONIC SPINBALL	
GYNOUG	99 F	TERMINATOR 2	129 F	WINTER OLYMPICS	
JAMES POND	99 F	TURBO OUT RUN	149 F	HUCK	
STRIDER	99 F	SPEED BALL 2	129 F	POWER MANGER	
CRACKDOWN	99 F	GLOBAL GLADIATOR	129 F	ECCO THE DOLPHIN	
SHADOW DANCER	99 F	SPLATER HOUSE 2	129 F	STREET FIGHTER 2'	
SPACE HARRIER 2	99 F	GRANDSLAM TENNIS	149 F	NHLPA 94	
ITALIA 90	99 F	G-LOC AIR BATTLE	149 F	FIFA SOCCER	
EMPIRE OF STEEL	99 F	TEAM USA BASKET	149 F	GAUNTLET 4	
QUACKSHOT	99 F	HAUNTING	149 F	DAVIS CUP TENNIS	
MEGAGAMES 1	99 F	SONIC 2	149 F	TITI ET GROSMINET	
DAVID ROBINSON	99 F	ALIEN 3	149 F	DRAGON	
THUNDR FORCE 2	99 F	FATAL FURY	149 F	JUNGLE STRIKE	
CHAKAN	129 F	MORTAL KOMBAT	149 F	NBA JAM	
EUROPPEEN SOCCER	129 F	WORLD OF ILLUSION	149 F	ALADDIN	
CORPORATION	129 F	CHAKAN	149 F	FORMULA ONE	
KID CHAMELEON	129 F	DICK TRACY	149 F	URBAN STRIKE	
MERCS	129 F	CAPTAIN AMERICA	149 F		

NEO GEO CD

CONSOLE + 1 JEU TEL

THREE COUNT B	F
CIBERLIP	F
AREOFIGHTERS 3	449 F
CROSSED SWORD 2	449 F
PUZZLE BUBBLE	449 F
GALAXIE FIGHT	449 F
KING OF ATHLETE	449 F
PALSTAR	449 F
DOUBLE DRAGON	449 F
FATAL FURY 3	449 F
SAVAGE REIGN	449 F
SUPER SIDE KICKS 3	449 F

3DO

CONSOLE + 1 JEU TEL

FIFA SOCCER	299 F
SPACE HULK	399 F
THE LOST EDEN	379 F
HELL	379 F
THE ELEVENTH HOUR	379 F
ALONE IN THE DARK VF	379 F
FLASHBACK	349 F
SUPER STREET FIGHTER	399 F
GEX	349 F
WING COMMANDER 3	399 F
THE SYNDICATE	399 F
SLAM AND JAM 95	399 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPON

BON DE COMMANDE A RETOURNER

POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PA

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PR
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

NOM : PRENOM : TEL :

ADRESSE : CP : VILLE:

PAIEMENT : CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE ❑

CARTE BLEUE : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| DATE D'EXP: . ./ . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES TOPS MEGADRIVE & SUPER NINTEND

Astérix
LE POUVOIR DES DIEUX

Prix dément en Vente par Correspondance

Incarnez nos deux célèbres Gaulois dans ce nouveau jeu de plateforme-aventure qui vous mènera de Rome à l'Egypte à la recherche du bouclier d'Avesnes. Voici un jeu qui ne manquera pas de vous passionner !

NEW

Disponible uniquement sur Megadrive

STREET RACER

Disponible sur Super Ninte

Prix déme en Vente p Correspond

Nouveau sur Megadrive

Street Racer, le jeu de course et de baston, 4 joueurs, enfin sur Megadrive ! Si vous aimez le fun, la défonce et l'humour, jetez-vous sur Street Racer !

LA LÉGENDE DE THOR

Un magnifique jeu d'aventure indispensable à tout possesseur de Megadrive ! Ce jeu possède toutes les qualités requises pour vous passionner.

HIT

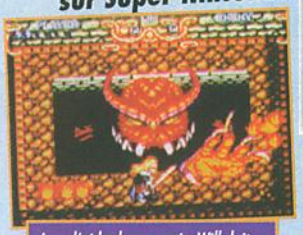
Disponible uniquement sur Megadrive

Prix dément en Vente par Correspondance

Version française

Disponible uniquement sur Super Nintendo

ILLUSION of GAIA



Avec l'aide de ses amis, Will doit combattre ses ennemis et résoudre les puzzles des anciennes ruines. Patiente et connaissance sont essentielles pour réunir le père et le fils.

NEW

Prix dément en Vente par Correspondance

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Des milliers de jeux à des prix déments* dans tous l magasins Micromania et en Vente par Correspondance

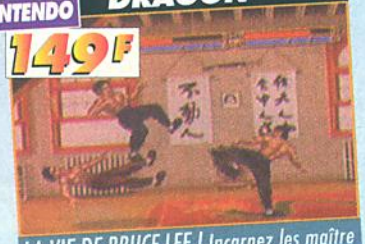
STREET FIGHTER II '

12 combattants à votre service dans cette cartouche de 24 mégas ! Eh oui, vous pourrez choisir aussi les boss. Un jeu incontournable d'une qualité parfaite !

199 F MEGADRIVE

SUPER NINTENDO DRAGON

149 F



LA VIE DE BRUCE LEE ! Incarnez les maître incontesté des arts martiaux. 35 coups dévastateurs, 12 adversaires redoutables !

149 F MEGADRIVE

Des Méga Tops Megadrive à partir de 99 F

Astérix	129 F
Cannon Fodder 2	179 F
Castlevania	199 F
Dino Dini Soccer	99 F
Maximum Carnage	249 F
Mr Nutz	199 F
Nigel Mansell	249 F
Shaq Fu	199 F
Sonic 2	199 F
Stargate	299 F
Tiny Toon	199 F
Tortue Fighter	249 F
Tortue Ninja Teenage	179 F
True Lies	249 F
Warlock	299 F
Yogi Bear	199 F

Des Super To Super Ninten à partir de 9

Cannon Fodder	
Cybernator	
Dino Dini Soccer	
Jordan	
Jurassic Park 2	
Magic Boy	
Mortal Kombat	
Rock'n Roll Racing	
Shaq Fu	
Starwing	
Super Indiana Jones	
Syndicate	
Tiny Toon Adventure	
Warlock	
Wolfverine	
Zombies	

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

* Pour une commande minimale de 200 F.

OUVERTS DURANT LE MOIS DES JOURS OUVRABLES

Disponible dans tous les magasins Micromani

La Playstation de Son

modifiée au standard européen Pal - 220V - 60

NEW

LES TOPS PSX

RIDGE RACER

Cette fois il s'agit bien d'une véritable simulation de course automobile !

TEKKEN

Des coups hyper-réalistes, des projections en tout genre tout simplement fabuleux

VAMPIRE

Ce méga Hit de Capcom aux graphismes fantastiques remplacera Street Fighter II

TOH SHIN DEN

Le premier d'une nouvelle génération de jeux. Un réalisme époustouflant !!

Caractéristiques

- CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHZ
- Animation : 66 millions de Pixels/s
- Affichage : 640 x 480 haute résolution
- Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 Bits spécialisée en animation 3D (360 000 polygones par seconde), mapping, gouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux,
- Son stéréo laser.

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LA TETE DANS LES NUAGES

Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2e

Ouvert tous les dimanches

Venez fêter "l'Espace Découverte Micromania" dans le 1er univers de jeux d'arcade du futur !!

Un cadeau * vo attend avec l'a d'un jeu vidé

* Offre spéciale ouverture valable dans la limite des st

NEW LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes . 5, boulevard des Italiens
Paris 2 e - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA EVRY 2 NEW
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La D
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-D
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-cha
Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux
(1,27 F. la minute)

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 5 juin 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS C

CO7	Titre	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage — 29F ou GRATUIT pour toute commande minimale de 200F

Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ — Total à payer = F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration ...../...
Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement — N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ GameBoy ☐ Megadrive ☐ GameGear ☐ Super Nintendo ☐ P

Commandez par tél. 92 94 36
Ouvert de 8h à 19h du lundi vendredi, de 10h à 18h le sam

Gran Chaser

A côté de Daytona USA, qui a bénéficié de beaucoup d'attention et d'un bat tage publicitaire imposant de la part de Sega, pour un résultat... controvers les développeurs de la firme au hérisson bleu travaillaient sur un autre proje Gran Chaser, une course de voitures futuriste à la réalisation excellente.

SEGA/SATURN
disponible au Japon

Adapté d'un jeu sur PC CD-Rom portant le nom de Cyber Race, Gran Chaser offre la particularité d'avoir bénéficié de la patte de Seed Mead concernant le design des véhicules. Ce dernier n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'on lui doit les décors d'"Alien 3", de "Blade Runner" ou encore de "2001, L'Odyssée de l'espace".
Vous incarnez un pilote d'élite, contraint à participer à cette série de courses – et à les gagner! – car le sort de votre petite amie est en jeu. Les circuits se trouvent sur différentes planètes désertes, les unes dans les sables, les autres dans les glaces... A chaque victoire, vous bénéficiez d'une somme qui vous permet de changer ou de modifier votre véhicule. Avant le départ, votre mécano vous glisse à l'oreille quelques précieux conseils sur vos concurrents et la meilleure stratégie à adopter pour chaque type de circuit.

Il vous faut réduire votre vitesse jusqu'à 175 km/h pour passer chicane, composée de deux piliers.

Roule ou crève

Vous n'étiez pas particulièrement chaud pour participer à ces courses, et "on" a dû vous motiver! Car vous savez parfaitement que c'est le genre d'épreuve qu'on finit soit en vainqueur, soit dans un cercueil. Chaque concurrent dispose d'armes à bord de son véhicule. Il est possible d'envoyer des missiles sur l'adversaire, même si la représentation de ces derniers à l'écran n'est pas toujours très visible. Grande innovation par rapport à Daytona, on peut jouer à deux joueurs. L'écran est partagé en deux, et contrairement au Cyber Sled de Namco sur Playstation, le mode 2 joueurs tient ses messes. Les graphismes de Gran Chaser sont égale plus jolis que ceux de daytona USA. Pas de mystère à c'est le mode haute résolution, contrairement à la cour voitures de l'AM 2, qui a été utilisé! Les décors et les cules ont été réalisés en 3D polygonale. Les textures pées sur les véhicules, sur les circuits et sur les bords piste sont particulièrement réussies.

Tâchez d'éviter les geysers qui jaillissent au dernier moment!

Circulez, il n'y a rien à voir

Certes, il est difficile de comparer Daytona USA (ou r Ridge Racer) et Gran Chaser. En effet, dans ces deux a CD-Rom, il s'agit de courses de voitures se voulant réal et le côté simulation, les trajectoires des véhicules ayar particulièrement soignées par les équipes de développer De plus, le nombre de voitures engagées dans les cours Daytona USA, par exemple, le rend incomparable ave Gran Chaser, composé de duels. Gran Chaser évite toute une série de contraintes. Dans un univers de sci fiction, où les véhicules futuristes glissent à quelques mètres au-dessus de la route, les développeurs or prendre quelques libertés avec la façon dont réagit un cule de plus d'une tonne à 500 kilomètres à l'heure!
Mais cela ne nuit en rien à la jouabilité et au plaisir de je contraire. Là encore, la comparaison est difficile. Le mod conduite des engins de Gran Chaser est particulie moteur vous donne une poussée dérisoire. Il vous faut vous servir d'un booster pour propulser votre véhicule.

devez contrôler le cap et jouer du propulseur auxiliaire par à-coups. En un ou deux tours de piste, vous maîtriserez cette technique. Vous disposez en outre d'un méga-booster, beaucoup plus puissant, qu'il vaut mieux réserver pour les lignes droites si vous ne voulez pas finir dans le décor. A deux joueurs, le jeu vaut son pesant de cacahuètes!

Vous saurez tout, tout, tout...

Comme dans Daytona USA, trois vues sont disponibles. L'écran de jeu fournit toutes les informations dont vous pouvez rêver, et même plus! Les programmeurs en ont fait un peu trop, et l'écran est légèrement surchargé de jauges, cadrans et autres radars. Le jeu comprend onze courses différentes, correspondant à onze niveaux de difficulté. Cinq constituent le niveau débutant, et les six autres le niveau avancé. Pour chaque circuit/niveau, le joueur peut opter pour le mode Story ou le Free Run.

Tant les textures des rochers de la falaise que le ciel, au loin, sont superbement réalisés.

LES ANGLES DE VUE

Comme dans presque toutes les courses en 3D du moment, vous pouvez switcher à tout instant entre différentes représentations de la scène.

La caméra est placée derrière le véhicule, et surtout au-dessus. C'est l'angle le plus adapté pour négocier les meilleures trajectoires lors des virages, mais il nuit à l'ambiance de la course: on a l'impression d'assister à une retransmission TV.

La caméra est placée derrière votre engin. Cet angle de vue permet de voir instantanément la réaction de votre véhicule à vos commandes, ce qui est important vu le système des boosters du jeu.

LES MISSILES: UNE AUTRE FAÇON DE RESTER EN TÊTE!

Si votre concurrent réussit à prendre la tête de la course, malgré tous vos efforts, il vous reste une solution: un petit coup de roquette!

Votre viseur est clairement matérialisé au centre de l'écran, sous la forme de cette croix blanche.

Les petits nuages sont causés par les deux missiles que vous venez d'expédier. Le rond représente l'impact de vos roquettes.

Que cela soit en plein air ou au sein de tunnels, les virages sont plus tordus les uns que les autres.

La piste est très souvent inclinée dans les tournants.

Ce canyon artificiel vous empêche de jouer de votre booster à pleine puissance. Le moindre écart de conduite serait fatal!

"C'est moi que je suis en tê-teu!"

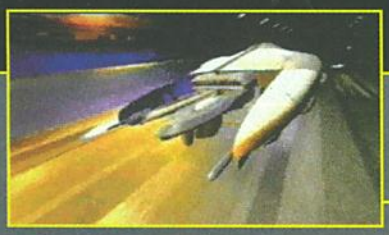
LE JAPON EN DIRECT

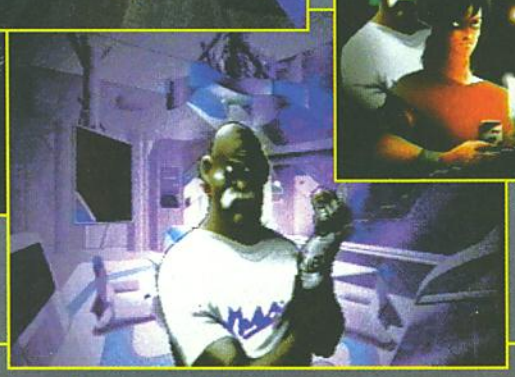
DES SURPRISES PLEIN LA PISTE

Les onze circuits ne sont pas de simples variations sur une piste de base, avec des décors et des textures différentes. Chacun possède ses spécialités. En plus des dénivellations, des circonvolutions de la piste, vous allez découvrir différents pièges, rétrécissements, obstacles à éviter au dernier moment... Certaines courses ont même quelques animations sympa, comme un dragon, appartenant à la faune locale de la planète sur laquelle elle a lieu, qui jaillit au-dessus de la route.

AMBIANCE...

Les circuits se trouvent sur différentes planètes désertes, qui dans les sables, qui dans les glaces... A chaque victoire, vous bénéficiez d'une somme d'argent qui vous permet de changer ou de modifier votre véhicule. Avant le départ, votre mécano, un Black avec une prothèse cybernétique en guise de main gauche, vous glisse à l'oreille quelques précieux conseils sur vos concurrents et la meilleure stratégie à adopter pour chaque type de circuit.





Une spécialité du jeu: les goulets d'étranglement.

CHOISISSEZ VOTRE DESTRIER

L'option Sled vous permet d'examiner les caractéristiques de tous les glisseurs qui vous sont proposés. Ceux-ci, modélisés en 3D, tournent sur eux-mêmes, pendant que leurs spécifications apparaissent à l'écran, mettant en avant le point fort de chacun: robustesse, vitesse, accélération...

Au premier plan, un des items qui recharge vos propulseurs auxiliaires.

ULTIMA games

NOUVEAU
OUVERTURES A
- ASNIERES
- LOCHES
- BAYONNE
- POITIERS
- TOURS
- VILLEURBANNE
- ROUEN
- FORT DE FRANCE Martinique

1ère chaîne de magasin de jeux informatiques neufs et d'occasion

LES NOUVELLES CONSOLES A DES PRIX IMBATTABLES

- SATURN
- JAGUAR
- NEC FX
- PSX SONY
- 3 DO
- NEO CD

- Tous les jeux sur ces consoles SONT DISPONIBLES.
- Pour tout ACHAT d'une console, ULTIMA s'engage à vous reprendre votre ancien matériel AU MEILLEUR PRIX.

MINITEL

CONNECTEZ-VOUS !!!

PROMO - OCCASIONS
VPC (la moins chère de France)

NOUS ACHETONS COMPTANT TOUS VOS JEUX ET MATERIEL D'OCCASION

CARTE DE FIDELITE

4 JEUX ACHETES
sur une période d'un an
= 1 JEU GRATUIT
AU CHOIX

LES REVENDREURS DESIRANT ACHETER NOS PRODUITS OU REJOINDRE NOTRE CHAINE SONT LES BIENVENUS
TEL : 43 55 72 77 - FAX : 43 38 11 76

NOS BOUTIQUES ULTIMA

BOUTIQUES PARIS

PARIS/GOBELINS + DE 10000 JEUX
NEUF - OCCASION - ECHANGE
57, avenue des Gobelins - 75011 Tél : 47 07 33 00

PARIS/REPUBLIQUE + DE 10000 JEUX
NEUF - OCCASION - ECHANGE
5,BD Voltaire - 75011 Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31

PARIS/TURIN + DE 1000 JEUX
OCCASION - ECHANGE
21, rue de Turin - 75008 Tél : 42 94 97 14

ASNIERES
NEUF - OCCASION - ECHANGE
95, avenue de la Marne - 92600 Tél : 95 31 68 70

BOUTIQUES PROVINCE

BASTIA
3, rue St François - 20200 Tél : 95 31 68 70

BAYONNE
11, rue du Port de Castes - 64100 Tél : 59 46 13 38

BLOIS
48, rue Beauvoir - 41000 Tél : 54 74 44 53

BORDEAUX
203, rue Sainte Catherine - 33000 Tél : 56 92 85 11

BOURGES
9, rue d'Auron - 18000 Tél : 48 24 46 72

CARCASSONNE
22, rue Aimée Ramond - 11000 Tél : 68 47 49 74

CASTRES
6, rue Henri IV - 81100 Tél : 63 59 28 03

GRENOBLE
4, rue des Bergers - 38000 Tél : 76 47 12 33

LOCHES
5, rue St Antoine - 37600 Tél : 47 59 28 20

LE HAVRE
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 Tél : 35 19 00 82

NIMES
4, rue des Greffres - 30000 Tél : 66 76 16 16

PERPIGNAN
17, avenue Guynemer - 66000 Tél : 68 50 89 50

POITIERS
8, rue de l'Eperon - 86000 Tél : 49 41 77 45

ROCHEFORT
127 bis, rue Louis Thiers - 17300 Tél : 46 99 81 25

ROUEN
103, rue du Général Leclerc - 76003 Tél : 35 98 38 99

TOULOUSE
11, rue des Lois - 31000 Tél : 61 12 33 34

TOURS
222, avenue de Grammont - 37000 Tél : 47 20 31 32

VILLEURBANNE
38-40, cours Emile Zola - 69100 Tél : 72 75 48 00

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence .

LE JAPON EN DIRECT

Blue Seed

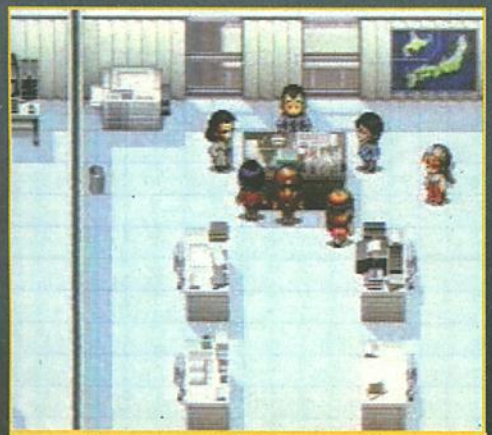
SEGA/SATURN

Blue Seed" a été réalisé par le "manga-ka" créateur de "3 X 3 Eye", j'ai nommé Yuzo Takada. On retrouve les thèmes favoris de ce dessinateur: les forces du Mal qui n'attendent qu'une chose pour se réveiller et se déchaîner, les pouvoirs parapsychologiques dont sont dotés certains "élus", la violence des adversaires de l'au-delà...

L'adaptation de la "Graine bleue" sur Saturn est un jeu d'aventure plus qu'un jeu d'action. Vous dirigez une équipe de trois jeunes femmes (au début du jeu, car d'autres personnages vont les rejoindre par la suite) et devez tenter d'empêcher l'irruption des forces du Mal dans notre monde. Vous parcourez le Japon, en interrogeant les individus et en suivant les indices qu'ils vous ont donnés. Seul le dialogue avec les personnes clés vous permet de débloquer certaines situations, de rencontrer de nouveaux personnages ou d'obtenir de nouveaux éléments. Bien évidemment, tous les textes (et il y en a un paquet!) sont dans la langue de Toriyama.

Les combats s'effectuent à l'aide de cartes ressemblant à celles d'un jeu de tarot, et l'issue du combat dépend du nombre de points de vie que vous avez pu retirer à votre adversaire. Comme dans un jeu de rôles, ces combats vous rapportent en termes d'expérience et améliorent vos capacité de survie.

Les cartes décident des dommages que vous allez infliger à votre adversaire, mais aussi de ceux que vous allez subir. Les combats sont très peu "graphiques": on a seulement droit à quelques secondes d'animation.

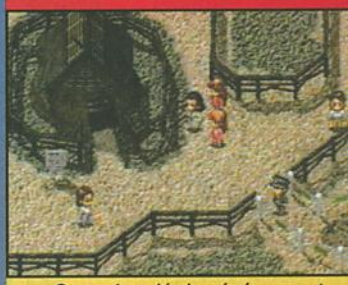


Votre bureau tokyoïte de chasseur d'esprits frappeurs.

Tiré d'un manga, Blue Seed sur Saturn se devait, en introduction, de nous offrir une animation digne de ce nom.

COMMUNIQUER

Le secret de Blue Seed résid dans la communication. N'hésite pas à aller bavarder avec tout monde, voire à interroger les ger plusieurs fois...



On a signalé des événements étranges dans une caverne qui se trouve au cœur d'un jardin public. Mais le gardien ne veut pas vous laisser rentrer.

Rendez-vous donc du côté de la plantation de thé...

... et discutez un peu avec cet indivi

Retournez au jardin public. Dans l dédale souterrain, vous affrontere alors vos premiers monstres.

Gensô Suikoden

Konami, avec Gensô Suikoden ("La Légende fantastique de Suikoden"), est sur le point d'achever son premier jeu de rôles sur Playstation. Il s'agit d'un jeu de rôles très classique qui prend place dans la Chine médiévale. Il est basé sur la légende de Suikoden, aussi célèbre au Japon et en Chine que dans le reste de l'Asie, et qui a inspiré récemment à Data East un jeu d'arcade de combat, converti sur Saturn. Sous le règne de l'empereur Babarossa, le joueur ainsi qu'une centaine d'autres personnages vont lutter contre la tyrannie du pouvoir impérial. Babarossa fut un bon empereur, aimé de ses compatriotes, jusqu'au jour où il tomba amoureux d'une sorcière qui, aidée par les forces du Mal, en fit sa créature. Le bon Babarossa devint alors un despote, pillant le pays et imposant un régime de terreur. Le héros est censé appartenir à une famille de nobles, traditionnellement chevaliers de l'empereur. Mais il se révolte devant les exactions de Babarossa et prend la tête des rebelles. Dans le jeu, comme dans la légende, le joueur peut contrôler une équipe comptant jusqu'à cent huit personnes. Le système de jeu comporte trois sortes d'attaque: les attaques au corps à corps, les attaques magiques et les attaques à distance (lance, flèches, petits suisses...).

Lors des combats, les zooms permettent de mieux suivre les attaques de vos troupes.

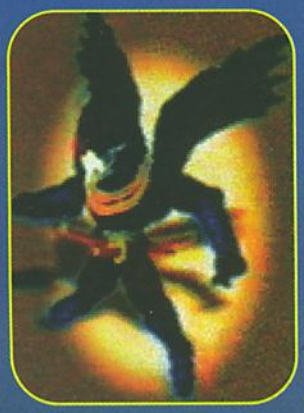
La fine équipe de quatre de vos aventuriers en pleine concertation.

Cela ressemble à un village paisible, ça en a l'aspect, la couleur et l'odeur, mais...

Dans la plus pure tradition des jeux de rôles, vous ne poserez pas le pied par terre sans devoir vous tracer un chemin à coups d'épée, de hache ou de sortilège.

Riglord Sago

Riglord Saga est un jeu de rôles/simulation. Plongé en plei cœur d'un univers qui mêle joyeusement Moyen Age japonais et heroic-fantasy, vous incarnez Asa, chevalier sans peur et sans reproche.



L'action se déroule sur quatre îles différentes, où vous allez devoir recruter une bande de solides compagnons pour pouvoir tordre le coup aux forces des ténèbres, et botter les fesses de leurs représentants!
L'équipe qui a œuvré sur Riglord Saga n'en est pas à son coup d'essai, puisque c'est à elle que l'on doit la série des Shining Force. La principale originalité de ce CD-Rom est sa réalisation. Il mixe en effet avec bonheur 3D et une représentation plus classique en bit-map. Les décors, les bâtiments et le relief sont réalisés en 3D. Il est ainsi possible de faire varier les points de vue durant les déplacements, ou de voir ses adversaires sous tous leurs angles avant de les combattre.

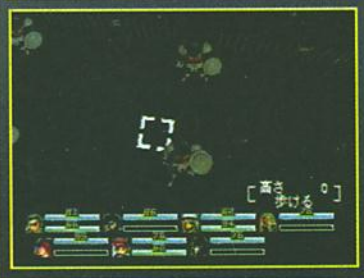
Modélisés, photographiés, stockés, affichés

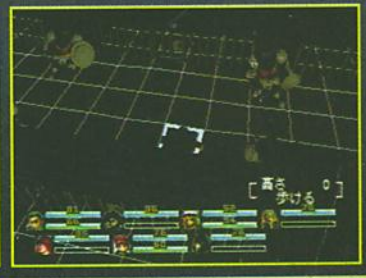
En revanche, les personnages, héros ou Pas-beaux, sont affichés en bit-map. S'ils ont bien été modélisés en 3D par les développeurs sur stations de travail Silicon Graphics, avec un luxe de détails et un rendu excellent, ils s'affichent pas, en revanche, sous forme polygones en 3D mais sous forme d'imag qui constituent alors les sprites des prota nistes. C'est-à-dire que les développeurs stocké des images prises sous tous les an du rendu 3D des individus, et, suivant la p tion du personnage, l'une ou l'autre d'e elles s'affiche à l'écran.
Les déplacements de vos personnages s un peu fastidieux: lors des combats, il prendre vos aventuriers un par un, les ame devant leur adversaire afin que le com commence. En mode Déplacement, le sol alors recouvert d'une grille et, suivant v personnage, la nature et la topologie du rain, vous pouvez vous déplacer plus moins loin.

Grâce à ses pouvoirs magiques, en invoquant un sortilège, ce membre de votre équipe peut modifier la topographie du sol, créant une colline ou, au contraire, constituant un ravin. Cela est bien utile au cours des combats. Par exemple, si vos troupes au premier plan gênent l'archer du groupe, il pourra créer un petit monticule afin d'œuvrer en paix.

INSPECTER LE TERRAIN EN TOUTE QUIÉTUDE

Riglord Saga vous permet d'inspecter le ter avant que vos héros ne s'y aventurent. Une que vous avez choisi un personnage, et vous êtes en mode Déplacement, vous pou librement parcourir l'échiquier qui vient superposer sur les lieux. décors du jeu étant en 3D, il v est même possible de changer point de vue, passant d'une aérienne à un angle plus terr terre. Ainsi, vous pou reconnaître un passage, obser l'aspect des combattants que v aurez à y affronter et les div objets qui s'y trouvent.





LE JAPON EN DIRECT

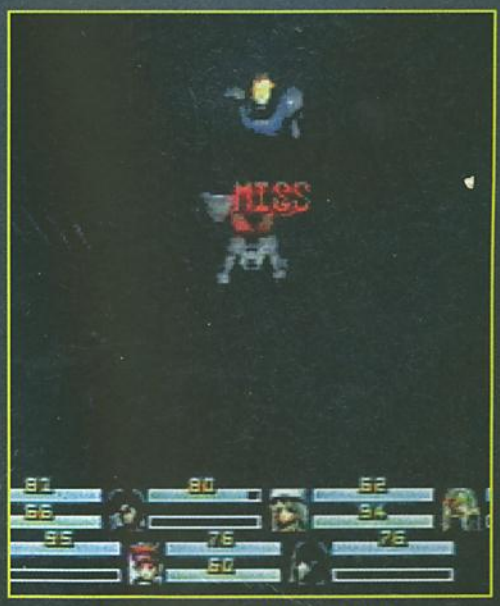
UN COMBAT TYPIQUE

Votre troupe d'aventuriers se promenait tranquillement dans la verte prairie quand, au détour d'un tournant, apparaît la soldatesque ennemie.

En tant que leader de la fine équipe, c'est à vous qu'il incombe de corriger durement l'impudent.

Après avoir sélectionné sur la carte la case dans laquelle vous souhaitez vous rendre, une animation déplace votre héros à l'endroit souhaité.

Lors du combat, n'apparaissent à l'écran que les deux protagonistes. Les alentours deviennent alors sombres et opaques.



Lors d'un combat, "Miss" s'affiche si vous avez manqué votre adversaire. Sinon, c'est le nombre de points de dommages que vous lui avez infligés qui apparaît.

LE SPORTIF

SAMEDI 8 - DIMANCHE 9 AVRIL 1995 50e ANNÉE - N°2100 11,5

Incroyable!!!

L'équipe de France se qualifie.

Gérard Dupont, héros de cette rencontre laisse éclater sa joie après une patate extraordinaire dans les arrêts de jeu qui met fin à la série noire de l'équipe de France. Cette victoire rassure tout le monde et en particulier l'entraîneur, qui après une série de matchs sans victoire se retrouvait sur un siège éjectable.

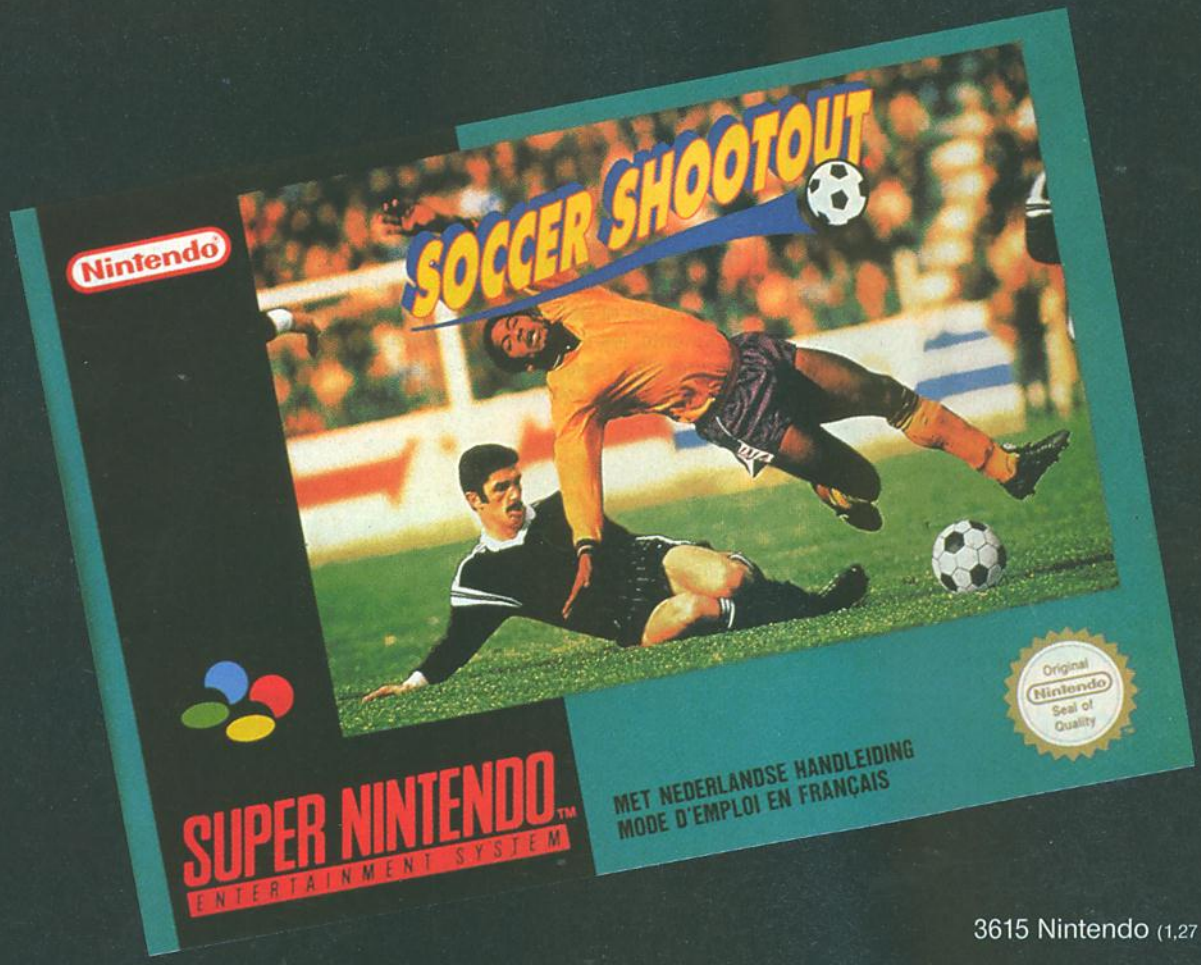
L'action du match où Gérard Dupont s'infiltre dans la défense et se retrouve seul face au gardien : la victoire est au bout de son pied !!

ÇA NE POUVAIT ÊTRE QUE SUR SOCCER SHOOTOUT!!

Nintendo vous présente son meilleur jeu de foot.

SOCCER SHOOTOUT

CAPCOM



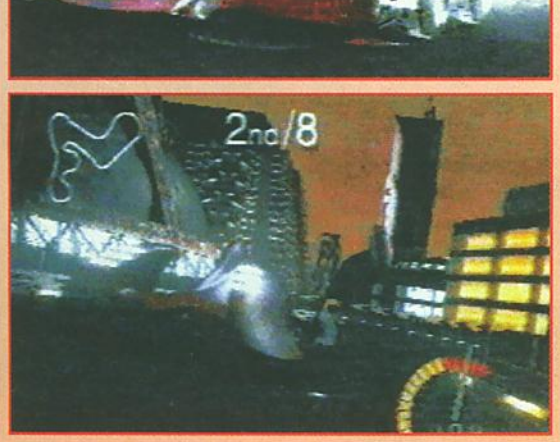
3615 Nintendo (1,27 F/mn)

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

NEWS

GONFLÉE LA 3DO!

La compagnie américaine annonce la sortie prochaine d'une nouvelle génération de 3DO. Basée sur la technologie M2 64 bits, cette super-3DO devrait faire preuve de très grandes performances. D'après Hugh Martin, un des gros salaires de la compagnie 3DO, "les performances en matière d'animation polygonale sont phénoménales" (en anglais dans le texte). En effet, d'après les chiffres annoncés, cette 3DO 64 bits serait conçue autour de dix processeurs graphiques! Fabriqués par IBM, ils devraient permettrent l'animation de 1 million de polygones par seconde (rappelons que la Playstation en affiche 360 000 et la Saturn 240 000!). Mapping de texture, Gouraud Shading, lecture des CD vidéo au format MPEG, filtrage d'images sont aussi de la partie. Autant dire que les jeux à venir devraient cartonner. Voici d'ailleurs en exclusivité les premières photos d'une course de voitures futuristes développée avec cette technologie.



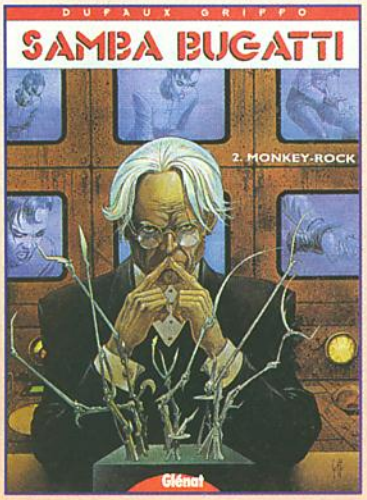
OH OUI-FM!

Les Parisiens et Franciliens connaissent certainement Ouï-FM sur 102.3 FM. Si ce nom vous dit quelque chose, vous devez sans nul doute avoir entendu le Rock'n Roll Circus, en fin d'après-midi, ainsi que le Ziggy Show, à partir de 22 heures? Eh bien, bande de petits veinards, sachez que les deux animateurs de ces émissions, Kad et Olivier, vont réaliser très prochainement les Trombinoscopes de Consoles+. Les connaissant, je puis vous assurer qu'on va se payer de sacrées crises de rire.

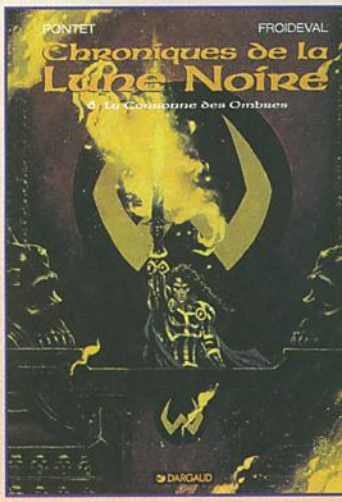
Kad, à gauche, et Olivier à droite, prochainement dans Consoles+

DES BD ZEN (DEUXIÈME ÉPISODE)

Vous avez découvert le mois dernier un nouveau personnage, Dark Pulse, dans la rubriq "Cyber potins". Cet... homme (?), passionné de réseaux internationaux et de cyberkultu vient de me communiquer des nouvelles toutes fraîches de chez Glénat. D'après lui, les tr tomes de la série "Samba Bugatti" sont à consulter de toute urgence. On y découvre no futur et le quotidien des hommes au milieu des machines. Ces dernières sont une à u atteinte par la Maladie et contaminent lentement la race humaine. Dans cette époq futuriste, les livres sont devenus hors la loi. Un homme est chargé de mettre la main sur derniers ouvrages en circulation: "Samba Bugatti". Autre genre, autre époque, autre édite Dargaud propose ce mois-ci la suite de la fameuse série "Les 7 Vies de l'épervier", "La Fo et l'Assassin". Les amateurs de jeux de rôles, quant à eux, apprécieront certainement sixième volume des "Chroniques de la Lune noire", "La Couronne des ombres": magie no et forces obscures sont au rendez-vous.



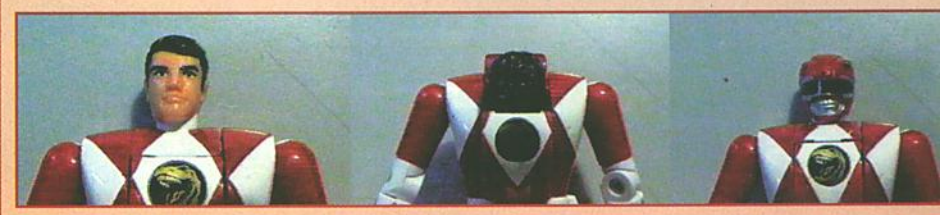
Cyberambiance, avec "Samba Bugatti" (éditions Glénat).



Dargaud mise sur la magie noire.

LES TOFES DES HÉROS

Bandai, number ouane du jeu au Japon et number ouane des cartouches de jeu Dragon B Z en France, s'apprête à lancer sur l'Hexagone des tonnes et des tonnes de figurines d Sailormoon et des Power Rangers, déclinées pour chaque personnage de ces séries. Cho étonnante, les figurines de Sailormoon ne dépassent pas six centimètres alors que les Pow Rangers se payent le luxe d'atteindre quatorze bons centimètres et d'avoir la faculté changer de tête! Si vous aimez, y'a aucune raison de vous en priver.



En appuyant sur la boucle ceinturon, les Power Range changent de tête. C'est magiq

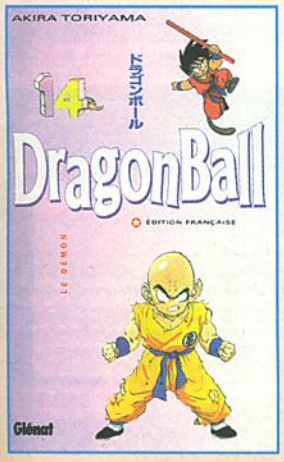
Voici enfin les tofes des héros. Les Power Rangers sont annoncés à 60 francs pièce environ, et les Sailormoon à 30.

SPY PRÉSIDENT!

Il y a deux mois de cela, Consoles+ vous proposait d'élire le président de votre tant ai journal. Après de nombreuses heures de dépouillement houleux, voici les résultats. Spy, av 21,4% des voix, est la personne que vous avez majoritairement choisie. Viennent ensu Panda et Elvira à égalité avec 16,7% des voix, A.H.L. avec 14,3%, Niiico 13,2%, Switch 9,5 et Marc 7,1%. Enfin, une personne a voté pour Ze Killer, un fayot certainement.

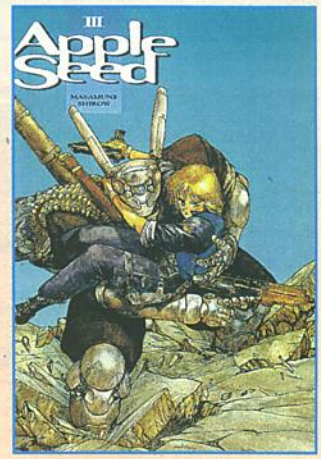
SPÉCIAL MANGA NEWS

Alors que notre ami le Panda est sous les drapeaux, je dois dire que, pour ma part, je suis sous le charme! Car l'actualité des mangas est ce mois-ci très riche. C'est simple, je ne sais plus où donner de la tête ni des yeux! Commençons par le commencement. Glénat propose le volume 14 de Dragon Ball. Intitulé "Le Démon", vous verrez la fin du commencement mais aussi le commencement de la fin du combat entre Sangoku et Piccolo (je me comprends, c'est l'essentiel). La deuxième partie de "Gunnm" est aussi de la fête: Gally met fin à la vie de Makaku en un ultime combat, mais c'est aussi pour elle le moment de connaître l'amour. Yugo, jeune trafiquant de colonnes vertébrales, est l'heureux élu. Enfin, "Apple Seed" troisième du nom devrait vous ravir de plaisir. Gaia enfin maîtrisée (cf. "Apple Seed II"), ce nouvel épisode débute dans les sombres ruelles de New York...



"Dragon Ball", épisode n° 14.

"Gunnm", tome 2. Gally, plus jolie que jamais.



"Apple Seed III".

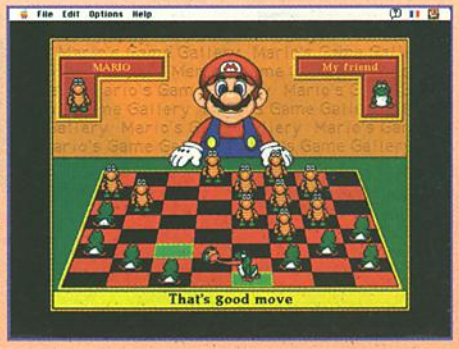
DES VERTES ET DES PAS MÛRES

Et en rose, vous l'avez?

C'est vrai qu'elle était tristounette ma Game Boy grise... Je ne vous dirai pas le nom de ma lessive Mme Michou, mais maintenant les GB sont en couleurs! Noire "branchée", rouge passion, verte écolo, d'une blancheur virginale, jaune c... ou transparente pour ceux qui veulent voir comment c'est fait! Vous pourrez obtenir un exemplaire de cette nouvelle collection au délicieux parfum de gadgets inutiles au prix de 330 francs environ l'unité, sans jeu mais avec quatre piles!

MARIO SE MAC

Après un passage remarqué sur PC, c'est au tour du Macintosh d'accueillir le père Mario. Il s'agit ici d'une compilation de cinq jeux de société: jeux de dames, de dominos, de cartes, de backgammon ou encore de dés. Dans chacun de ces jeux, on retrouve les personnages propres au monde de Mario: Yoshi, la princesse Toadstool et autres tortues. Les principales mélodies de Mario accompagnent les jeux. A réserver aux enfants.

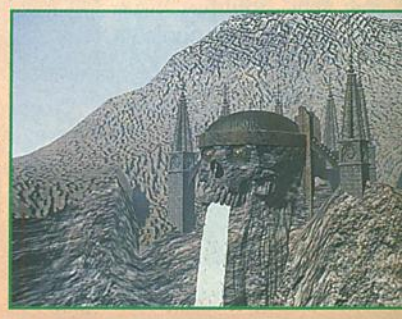


C'EST PAS D'L'ARNAQUE!

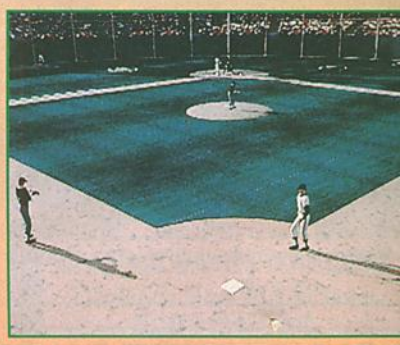
Promis juré, cette fois-ci, y'a pas d'arnaque (contrairement à un autre concours...). La boutique de jeux vidéo Vidéo Story de La Seyne-sur-Mer (Var) organise du 31 mai au 18 juin 1995 un championnat régional du meilleur combattant sur jeux vidéo. Le championnat se déroulera sur cinq jeux de baston: Toh Shin Den (Playstation), Super Street Fighter II X (3DO), Tekken (Playstation), Virtua Fighter (Saturn) et King of Fighters 94 (Neo Geo CD). Chaque participant affrontera son adversaire sur ces cinq jeux. Pour être qualifié pour le tour suivant, le joueur devra remporter obligatoirement trois victoires. Pour recevoir le règlement de ce championnat ainsi que votre bulletin de participation, envoyez l'astronomique somme de 25 francs à Vidéo Story, 25, quai G.-Peri, 83500 La Seyne-sur-Mer. 1 670 francs de lots sont à gagner et seulement 128 joueurs peuvent participer, alors ne tardez pas! Renseignements téléphoniques au 94 94 85 46 (précédé du 16 pour la région parisienne). Patrice Khalifa répondra à toutes vos questions.

PLEIN LES YEUX!

Crystal Dynamics se lance à l'assaut des 32 bits d Sega et Sony, et nous dévoile des projets alléchan avec tout d'abord Legacy of Kain-Blood Omen, u jeu de rôles au titre déjà aventureux... Prévu su Playstation, ce jeu vous donnera enfin le plaisir d vivre dans la peau d'un vampire et, à l'occasion, d vous transformer en loup-garou, ce qui est toujou sympathique. Les capacités techniques de la 32 bi de Sony (images de synthèse à gogo, multiple angles de vue...) seraient utilisées. Autre titre, autr genre, Solar Eclipse sur Saturn promet d'être u shoot'em up aux décors en 3D mappée dans l lignée de Total Eclipse. Quarante minutes d séquence vidéo sont au programme! Plu sportivement, louchez donc sur 3D Baseball'95: c jeu au réalisme impressionnant devrait voir le jour su Playstation et Saturn. Tout comme son frère d muscles, Basketball'95, lui, est prévu en plus su 3DO. Pour finir, Dragons of the Square Table est u soft humoristique créé par Terry Jones, de la band des Monthy Python! En tant que petit dragon, vou vivrez de drôles d'aventures sur Playstation e Saturn. Tous ces jeux édités par BMG devraient sort à l'automne.



Legacy of Kain-Blood Omen



3D Baseball'95

DU CLÉRASIL, VITE!

C'est plein de boutons et pourtant, c'est pas sale! Spectravideo présente de nouveaux paddles pour la Super Nintendo et la Megadrive. Chacun d'eux possède 6 boutons de tir et un Autofire, le tout repérable grâce à plein de couleurs! La gamme de paddles nommée Sprint Pad propose en outre deux vitesses d'Autofire et un ralenti.

Ils sont beaux mes paddles! Allez, on en profite!

NEWS

VIDÉO NEWS

Si ça bouge pas mal du côté des mangas, je dois dire que vos magnétoscopes ne vont pas s'ennuyer un instant avec les tonnes de nouveautés annoncées. Kaze Animation lance une nouvelle série, "Kojirô!". Créée par les auteurs des "Chevaliers du Zodiaque", Masami Kurunada et Shingo Araki, "Kojirô!" conte l'histoire d'un jeune homme aux pouvoirs démesurés formé à l'école de Fuma. Il vient en aide à l'école de l'Oiseau Blanc, menacée par la toute-puissante école de la Terre Pure. Combats spectaculaires à gogo! Chez le voisin d'en face, Manga Vidéo, on ne chôme pas non plus. "Gunnm" sort le 15 juin! Regroupant les deux premiers tomes du manga, la durée du dessin animé est de cinquante-quatre minutes. Il est annoncé à 129 francs. Une nouvelle série, "La Dernière Mégalopolis", composée de quatre feuilletons, débute également. "La Cité du démon" est le premier volume et sera disponible le 15 juin. Enfin, "Urotsukidoji 2" et le troisième épisode de "Cyber City", intitulé "Virus mortel", sont déjà disponibles chez votre revendeur favori.

Ça bouge dans les écoles avec "Kojirô!".

Après la bande dessinée, Gally s'offre la vidéo. J'y crois pas!

Il vous fait pas penser à quelqu'un, l'gars avec sa casquette?

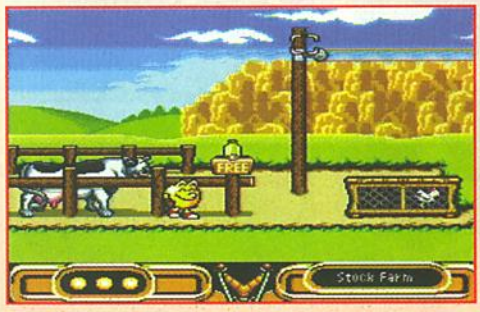
OUVERTURE DU SCORE

Pour tous les purs joueurs de Poitiers et de sa région, Score Games ouvre une nouvelle boutique de jeux vidéo. Située au 12, rue Gaston-Hulin (tél. 49 50 58 58), elle aura ouvert ses portes à l'heure où vous lirez ces lignes. Heureux soient ceux qui cherchaient désespérément des jeux neufs ou d'occasion, mais aussi des CD-Rom PC et Mac. Pour plus de renseignements sur les boutiques Score Games, tapotez fiévreusement sur votre Minitel 3615 SCORE GAMES.

C'EST DANS LES VIEUX POTS...

... qu'on fait les meilleures soupes, c'est bien connu. Pac Man revient dans un jeu d'aventure original sur SNIN qui le mènera dans de nombreux lieux afin d'accomplir différentes missions – par exemple aller chercher du lait pour son petiot affamé. Originalité: vous ne dirigez pas du tout la petite boule jaune mais uniquement un lance-pierre! C'est en tirant sur certains objets que vous influez sur les actions de Pac, doté d'une animation variée.

Si vous tirez sur le chat, il se jettera sur vous vous mettra en pièces... Autant éviter.



La bouteille de lait est là. La vache aussi. Comment attraper puis remplir la première avec le lait de la deuxième?

En absorbant une boule jaune d'énergie, Pac se transforme en Super Pac Man.

FAITES VOTRE CHOIX

Si vous voulez faire le plein d'accessoires pour la Saturn, la liste est impressionnante. Multiplayer permet la connection de 6 joueurs et servira à de nombreux jeux de sport. A lui, vous pouvez déjà jouer à 4 sur Victory Goal (football). Côté courses de voitures, le vola autant de boutons que la manette, mais on passe les vitesses dessous, comme en F1, plus humblement, sur les bornes d'arcade de Virtua Racing. Selon votre taille et v corpulence, des réglages d'inclinaison sont prévus. La souris, quant à elle, réjouira amateurs de wargame et autres adaptations de jeux micro. Une grosse manette d'arc munie de tous les boutons du paddle plus des options de vitesse et d'Autofire est a proposée. Quant à la cartouche de mémoire, nommée Back-up Memory, elle per d'enregistrer les parties de tous vos jeux avec une capacité de stockage importante.

Le Multiplayer

La souris

La Back up Memory

**Tu veux en savoir plus, épater tes copains
Tiens-toi au courant
des dernières nouveautés
Jeux, Consoles, Mangas
sur le
3615 CONSOLESPLUS**

NOUVEAU
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS FRANCHISES
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44 07 04 61
FAX : (1) 43 29 42 15

ACHAT !!! VENTE !!! ECHANGE !!!

STOCK GAMES

LA 1ère CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !

TOUS NOS JEUX D'OCCASION SONT TESTES ET GARANTIS

PSX

CONSOLE SONY PSX PAL
3490 F

JOYPAD PSX	299 F
MEMORY CARD PSX	299 F
DARKSTALKER	599 F
GUNNERS HEAVEN	599 F
TEKKEN	599 F

3 DO

CONSOLE 3DO FZ10
3290 F

CONSOLE 3 DO GOLDSTAR PAL	3290 F
JOYPAD 3 DO	249 F
GEX	349 F
WING COMMANDER 3	349 F
RISE OF THE ROBOT	349 F

SATURN

SATURN PAL NTC
3490 F

JOYPAD SATURN	299 F
MEMORY CARD	299 F
PANZER DRAGON	599 F
ASTAL	599 F

NEO GEO CD

CONSOLE NEO GEO CD + 2 JOYPAD
2990 F

KING OF FIGHTERS 94	399 F
STREET HOOP	399 F
VIEW POINT	399 F
GALAXY FIGHT	399 F
FATAL FURY 3	399 F

MEGA CD

MEGA CD + 1 JEU	990 F
LISTE SUR TEL	

SUPER NIN OCCAZ

SUPER NINTENDO SEULE	449 F
JOYPAD SNIN	69 F
ADDAMS FAMILY	99 F
ANOTHER WORLD	99 F
DRAGONS LAIR	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
STARWING	99 F
ALFRED CHICKEN	149 F
GOOF TROOP	149 F
JIMMY CONNORS	149 F
MAGIC SWORD	149 F
MARIO ALL STAR	149 F
ALADDIN	199 F
COLL SPOT	199 F
FLASHBACK	199 F
MR NUTZ	199 F
EQUINOX	249 F
ERIC CANTONA	249 F
FIFA SOCCER 94	249 F
LEGEND	249 F
NIGEL MANSELL	249 F
MYSTIC QUEST LEGEND	249 F
SIM CITY	249 F
SUPER MARIO KART	249 F
ANIMANIACS	299 F
BATMAN ET ROBIN	299 F
BLACK HAWK	299 F
DONKEY KONG COUNTRY	299 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
LE ROI LION	299 F
MICKEY MANIA	299 F
NBA JAM	299 F
SECRET OF MANA	299 F
DEMONS CREST	349 F
PUNCH OUT	349 F

NEO GEO OCCAZ

NEO GEO SEULE	799 F
MEMORY CARD	99 F
FATAL FURY	199 F
WORLD HEROES	199 F
ALPHA MISSION 2	249 F
BASEBALL 2020	249 F
BLUE S JOURNEY	249 F
BURNING FIGHT	249 F
CROSSED SWORDS	249 F
CIBER LIP	249 F
LEAGUE BOWLING	249 F
MAGICAN LORD	249 F
NAM 1975	249 F
ART OF FIGHTING	299 F
FATAL FURY 2	299 F
WORLD HEROES 2	349 F
3 COUNT BOUT	349 F
KING OF MONSTER 2	399 F
SAMOURAIL SHADOWN	499 F
ART OF FIGHTING 2	599 F
BASE BALL STARS 2	599 F
FATAL FURY SPECIAL	599 F
LAST RESORT	599 F
SUPER SIDE KICKS 2	599 F
WORLD HEROES 2 JET	599 F
SAMURAI SPIRITS 2	899 F

JAGUAR OCCAZ

CONNSOLE JAGUAR + 1 JEU	890 F
JAGUAR CONTROLEUR	199 F
ALIEN US PREDATOR	249 F
BRUTAL	249 F
BUBSY	249 F
CHECKERED FLAG	249 F
CRESCENT GALAXY	249 F
DINO DUDES	249 F
KASUMI NINJA	249 F
RAIDEN	249 F
CANNON FODDER	299 F
DOOM	299 F
DRAGON	299 F
IRON SOLDIER	299 F
WOLFENSTEIN	299 F
ZOOL	299 F

NEC OCCAZ

NEC 6T TURBO	799 F
LISTE SUR TEL	

MEGADRIVE OCCAZ

MEGADRIVE SEULE	299 F
JOYPAD MD	49 F
ADAPTATEUR 32X SEGA	799 F
BATMAN	99 F
CASTLE OF ILLUSION	99 F
GOLDEN AXE	99 F
QUACKSHOT	99 F
GYNOUG	129 F
TAZ MANIA	129 F
AGASSI	149 F
CHAKAN	149 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F
FATAL FURY	149 F
IMMORTAL	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
AQUATIC GAMES	149 F
SONIC II	149 F
SUPER HANG ON	149 F
ALADDIN	199 F
COOL SPOT	199 F
DESERT STRIKE	199 F
ECCO	199 F
ETERNAL CHAMPION	199 F
FIFA SOCCER	199 F
HULK	199 F
FLASHBACK	199 F
MR NUTZ	199 F
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	199 F
SHAQ FU	199 F
STREETS OF RAGE 2	199 F
WORLD CUP USA 94	199 F
ZOOL	199 F
GENERAL CHAOS	249 F
FLINK	249 F
MONACO GP II	249 F
URBAN STRIKE	249 F
DRGON BALL Z	299 F
EARTH WORM JIM	299 F
LE ROI LION	299 F
MAXIMUM CARNAGE	299 F
SONIC 3	299 F

3 DO OCCAZ

3 DO PANASONIC	1990 F
MEGA RACE	149 F
WAY OF THE WARRIOR	149 F
DEMOLITION MAN	199 F
MAG DOG MAC CREE	199 F
SCHOCK WAVE	199 F
THE HORDE	199 F
FIFA	249 F
QUARANTINE	249 F
REBEL ASSAULT	249 F
ROAD RASH	249 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
THE NEED FOR SPEED	249 F
THEME PARK	249 F
RETURN FIRE	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS	299 F

GAME BOY OCCAZ

GAME BOY + TETRIS	199 F

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Métro Cardinal Lemoine
(1) 44 07 04 61

STOCK GAMES GARE DE L'E
23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS
Métro Poissonnière ou Gare de l'Es
(1) 44 63 02 49

STOCK GAMES MONTPARNAS
4, rue Campagne-Première - 75014 PAR
Métro Raspail ou Vavin
(1) 43 35 32 10

STOCK GAMES REPUBLIQ
44, rue de Malte - 75011 PARIS
Métro République
(1) 48 05 48 23

STOCK GAMES BOULOGN
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 - BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
(1) 46 21 19 92

Livraison Colissimo en 24h ou 48h

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

REGLEMENT
- Carte bleue ❑
N° carte bleue |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
date d'expiration |_|_|_|_|
- Mandat-lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑
Signature →

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

TITRES	CONSOLES	QT	PRI

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre rembourse

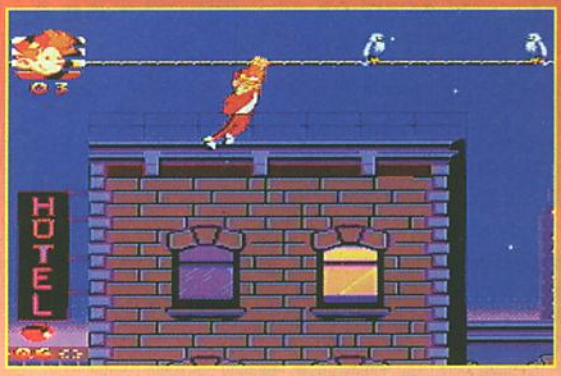
RC PARIS B 938388268

PREVIEWS

Spirou

INFOGRAMES/MD
PLATES-FORMES
juillet

De nouveau, Infogrames met en scène un de nos héros de BD dans un jeu fidèle à ses aventures. C'est au tour de Spirou, accompagné de Spip, de se lancer sur Megadrive dans un jeu qui mêle action, shoot'em up et aventure sur la base générale d'un pur plates-formes! Il est bien sûr question de l'enlèvement du comte de Champignac par Cyanure, qui désire se servir de ses inventions à des fins malhonnêtes. Spirou traverse dix-huit niveaux variés tant en actions qu'en décors pour retrouver le comte. Son aventure le mène des rues de New York à la jungle palombienne et ses marécages. Spip le guide dans ses pas et Fantasio lui donne régulièrement des indices. Le tableau est complet avec des phases d'aventure nécessitant les inventions du comte de Champignac: Spirou rapetisse et cherche l'antidote, il doit faire pousser des plantes pour progresser dans la jungle à l'aide de fioles d'engrais spécial, etc. Il y a même un niveau de shoot'em up aérien au programme. Plus de trois cents phases d'animation représentent Spirou qui peut courir, grimper, nager, glisser, pousser des objets, les ramasser... Quatre langues, trois niveaux de difficulté et des mots de passe complètent ce tableau prometteur.



Sur les toits de New York, il s'agrippe aux fils électriques. Gare aux décharges!

Cette boule animale très étrange, qui vit dans les marécages de la Palombie, sert de tremplin.

Spirou plonge et nage de façon très fluide.

Un scrolling forcé pour ce niveau du train en marche: Spirou se baisse ou saute pour éviter les panneaux.

Les ballons du clown l'aident à atteindre les hauteurs.

Pousser les caisses compte parmi les capacités du célèbre groom.

Spirou tire avec une arme inventée par Champignac. Pour faire pousser la plante et avancer dans le niveau, il doit trouver des fioles.

Obélix

INFOGRAMES/SNIN
PLATES-FORMES
juillet

Humour et bagarres sont au rendez-vous d'un nouveau jeu mettant en scène Astérix et Obélix. Pour prouver à César qu'ils sont libres comme l'air, nos héros parcourent le monde en ramenant un souvenir de chacun des pays traversés. Cinq pays composent le voyage avec vingt-cinq niveaux aux graphismes très soignés et variés, ainsi que douze tableaux-bonus. Le mode 2 joueurs simultanés permet de disposer d'Astérix et d'Obélix ensemble à l'écran. Seul, vous décidez d'incarner l'un des deux personnages selon les embûches du trajet. L'animation des compères est particulièrement riche avec trois cents phases les mettant chacun en action: outre les bagarres, il leur faudra aussi disputer un match de rugby, participer aux Jeux olympiques et à une corrida! Leur aventure est fidèle à de nombreux extraits d'album de BD assemblés de façon cohérente. Des mots de passe sont, bien sûr, prévus.

En Helvétie, prenez de l'élan pour sauter de cime en cime.

Astérix participera à une corrida en Hispanie.

Libérez les joueurs enfermés par César pour le match de rugby.

Une promenade sur le Nil est au programme.

HOURS GAMES

TEL. : 20.78.06.80 FAX : 20.31.75.91

Vos jeux à prix Canon...

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z	249 F
DRAGON BALL Z 3	419 F
PHANTASY STAR IV	499 F
LA LEGENDE DE THOR	399 F
ECCO LE DAUPHIN 2	299 F
EARTHWORM JIM	399 F
MORTAL KOMBAT 2	339 F
STARGATE	399 F
SAMOURAI SHODOWN	349 F
RISE OF THE ROBOT	249 F
NBA JAM TE	349 F
NBA LIVE 95	399 F
FIFA SOCCER 95	369 F
VIEW POINT	339 F
BEYOND OASIS	429 F
YU YU HAKUSHO	259 F
ROAD RASH 3	389 F
TRUELIES	389 F
STREET RACER	399 F
ASTERIX POUVOIR DES DIEUX	399 F
THEME PARK	399 F

SUPER NINTENDO

INT.SUPERSTARSOOCER	429 F
METAL WARRIORS	379 F
DEMON CREST	379 F
RETURN OF JEDI	389 F
ILLUSION OF GAIA	419 F
FINAL FANTASY 3	479 F
DRAGON VIEW	399 F
SUPER PUNCH OUT	399 F
ART OF FIGHTING 2	419 F
FATAL FURY SPECIAL	429 F
ROI LION	399 F
DONKEY KONG	359 F
MICKEY MANIA	339 F
EARTHWORM JIM	389 F
MEGAMAN X 2	379 F
BREATH OF FIRE	389 F
STREET RACER	369 F
NBA JAM TE	399 F
NBA LIVE 95	369 F
STARGATE	399 F

SUPER FAMICOM

DRAGON BALL Z 5 (RPG)	489 F
CHRONOTRIGGER	499 F
CAPTAIN COMMANDO	449 F
FRONT MISSION	499 F
NOSFERATU	419 F
WONDER PROJECT	419 F
PRETTY FIGHTER	399 F
SAILOR MOON	499 F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR AD 29 TURBO POUR SUPER NINTENDO	89 F
ADAPTATEUR MEGA KEY POUR MEGADRIVE	59 F

SONY PSX

CONSOLE PAL	3
JOYPAD	
JOYPAD (RIDGE RACER)	
MEMORY CARD	
THOSHIDEN	
RIDGE RACER	
TEKKEN	
STARBLADE	
PARODIUS	
KILEAK THE BLOOD	
MOTOR TOON	
RAIDEN PROJECT	
PHILOSOMA	
GUNNERS HEAVEN	
BOXING ROAD	
DARKSTALKER	
JUMPING FLASH	
GUNNER'S HEAVEN	
ARC THE LAD	
METAL JACKET	

SATURN

CONSOLE PAL	3
JOYPAD	
MEMORY CARD	
ASTAL	
PANZER DRAGON	
VICTORY GOAL	
VIRTUA FIGHTER	
DEADALUS	
DAYTONA USA	
PEBBLE BEACH GOLF	
MYST	
GOTHA	
CLOCK WORK NIGHT	
RAMPO	
VIRTUAL HYDLIDE	

3 DO

PANASONIC FZ 10 PAL	2
WING COMMANDER 3	
GEX	
SUPER STREET FIGHTER X	
THEME PARK	
SAMOURAI SHODOWN	
RISE OF THE ROBOT	
SHOCK WAVE 2	
FLASHBACK	
RETURN FIRE	
MYST	
WICKED 18	
IMMERCENARY	
NEED FOR SPEED	
DEMOLITION MAN	
FLYING NIGHTMARES	
PYRAMID INTRUDER	
KILLING TIME	
POLICENAUTS	

BON DE COMMANDE À RETOURNER À :
HOURS GAMES 61, RUE DE LA MONNAIE 59800 LILLE

Nom : Prénom : Tél :
Adresse :
Code postal : Ville :

TITRE / ARTICLE	CONSOLE	P

Port : Console 50 F / autre 30 F — port
Règlement : ❑ chèque ❑ Mandat — total à payer
❑ C.B. n° _/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/ Titulaire :
Expire fin : _/_/ Signature :

Prehistorik Man

TITUS/SNIN
PLATES-FORMES
juillet

Voilà un homme préhistorique qui a pris tout son temps pour arriver au vingtième siècle! Enfin, il arrive, il est là, et il tient ses promesses! Les dinosaures ont dévasté les réserves de nourriture de Junglerock. Pour acheter des provisions pour l'hiver, le village a besoin d'os, la monnaie de l'époque. Prehistorik Man, alias Sam, part donc en quête du légendaire cimetière de dinosaures pour y choper un maximum d'os. Cette épopée nous entraîne dans 23 niveaux de plates-formes et 4 tableaux-bonus envahis d'une ribambelle d'animaux de l'époque que notre homme doit combattre à l'aide de son cri qui tue, de sa massue, de lances... Sam utilise aussi des véhicules et gadgets comme un deltaplane, un radeau ou un "pogo stick" pour rebondir! L'action est enrichie de quelques petites phases d'aventure, et notre Préhistorik Man aura même l'occasion de trouver une boutique sur sa route pour acheter des objets indispensables, grâce aux os glanés sur le parcours. Un jeu dont l'animation et les graphismes sont loin d'être préhistoriques, eux.

Tempête dans les arbres avec des rafales de vent qui poussent notre homme vers les cimes.

Un boss impressionnant dont la tête devient rouge quand on le frappe à coups de massue.

Le cri qui tue élimine tous les ennemis à l'écran.

Tuez les lions pour avoir leur peau: elle servira de voile à votre deltaplane.

La forêt a brûlé et Prehistorik Man grimpe aux arbres grâce aux lances qu'il plante dans leur tronc.

Le feu monte comme la marée: grimpez aux lianes entre deux flux de flammes.

Glueville Plage et ses passerelles au-dessus de la mer

Ultra Vortex

ATARI/JAGUAR
BASTON
juillet

Sept combattants aux pouvoirs différents sont proposés.

La planète Terre a sombré dans le chaos sous le joug du Gardien, détenteur du pouvoir suprême délivré par le Vortex. Crimes en tout genre, corruption et prévarication sont au menu pour les humains, les robots et les mutants, qui s'entre-déchirent. Il est temps de combattre pour le "test final" afin de reprendre le Vortex au Gardien: sept combattants issus des trois principaux gangs terriens sont en lice. Ils possèdent tous des techniques de combat différentes et certains disposent même d'un pouvoir spécial, comme Volcana qui crache du feu ou Lucius qui se transforme en oiseau. Pour gagner, il vous faut combattre tous les participants de ce tournoi, puis un terrible lutteur nommé The Shades, avant d'affronter enfin le Gardien lui-même. Le mode 2 joueurs simultanément est également proposé.

Le squelette donne des coups de sa tête contondante: le sang est en option!

Quand elle n'est pas dans les vap', Volcana crache du feu. Lucius, lui, peut se transformer en aigle.

Reggae Man combat avec un simple bâton, mais celui-ci est redoutable.

NBA JAMTE
449 F
Vous achetez 2 jeux
10 %
sur le moins cher des deux

CONSOLE GAMES

SATURN + JEU
PSX + JEU
NEO CD + JEU
32X + JEU
3 DO + JEU

VPC : CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle
62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26
102 Bis, Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - RE
POUR COMMANDER T
21/76/23/26 (Paris faire

SUPER NES	neuf	occase	reprise
Console 50/60 hz	849	—	—
International soccer	398	—	—
NBA JAMTE	398	290	200
Mario Kart	249	150	75
Mickey mania	249	150	75
Ghoul Patrol	190	150	75
DBZ 4	299	250	150
F. F. Special (32 mega)	390	290	200
Secret of Manat	429	290	200
Final Fantaisy 6	449	350	250
E. JIM	398	290	200
Soccer Shoot out	249	190	100
Samouraï Shodown	449	290	200
Super Metroid	190	150	100
NBA Live 95	299	250	150
Donkey Kong	299	250	150

MEGADRIVE	neuf	occase
Console + jeu		
Story of thor	349	290
DBZ	299	250
Yuyu Akusho 2	349	250
Eternal Champion	99	—
Ayrton Senna	90	—
Mortal Kombat 2	190	—
Bomberman	349	290
NBA JAMTE	379	290
Mr Nutz	299	200
Street Racer	349	290
Slam Master	375	290
Alien Soldier	349	290
Soleil	398	290
Samouraï Shodown	375	290
Virtua Racing	390	290
Mortal Kombat 2	190	tél

PSX	neuf	occase	reprise
Console+jeu au choix	3890	3490	3000
Ridge Racer	499	390	300
Toshider	499	390	300
Kileak the blood	499	390	300
TEKKEN	499	390	300
Star Blade	449	390	300
Raiden	499	390	300
Space Griffon	499	390	300
Gunner's Heaven	499	390	300
Boxer Road	499	390	300
Myst	499	390	300
Morto toon	499	390	300
Memory Card	249	tél	tél
Joy pad	290	200	100
Fighting joystich	590	—	—

3 DO	neuf	occase
Console + jeu	2990	2500
Street Fighter 2 tbo	375	290
Jam it (basket)	290	tél
Samouraï Shodown	349	290
Gex	349	290
IM Mercenary	375	290
Quarantine	290	200
Return Fire	349	290
Need for Speed	349	290
Korps Killer	349	290
Theme Park	349	290
Flash back	349	290
Road Rash	349	250
Joypad 6 boutons	149	—

SATURN	neuf	occase	reprise
Console+jeu au choix	3890	3490	3000
Daytona USA	449	350	250
Victory Goal	499	390	290
Gale Racer	499	390	290
Panzer Pragon	499	390	290
Deadalus	449	350	250
Virtua Fighter	390	290	200
Crystal Legend	499	390	200
Virtual Hydlide	499	390	200

JAGUAR	neuf	occase
Console	1290	990
Iron Soldier	398	290
CD ROM	1390	tél
Theme Park	398	290
Doom	398	290
Rayman	398	290
Syndicate	398	290
Canon Fooder	—	—
Joypad	249	tél

NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console + jeu	1590	1190	tél
Samouraï 2	990	890	600
Fatal Fury 3	1490	tél	tél
Side kiks 3	1390	tél	tél
Double Dragon	1390	tél	tél
World Heroes 2 jet	690	tél	tél
Worls Heroes 2	250	tél	tél
Street Hoop	890	tél	tél
Alpha Mission 2	190	tél	tél
Jeux à partir de	190	tél	tél

NEO CD	neuf	occase
Console + jeu	3490	2490
King of	349	249
Samouraï 2	349	249
Steet Hopp	349	249
View P	375	250
Mutation Nation	349	250
Super Volley ball 2	375	250
Fatal Fury 3	390	250
Side Kiks 3	390	250
Galaxy Fight	390	250

GOODIES

Mangas ..... à partir de 30 F
K7 vidéo ..... 129 F
Figurines ..... 79 F

ENVOI COLISSIN
48 Heures
Jeu : 20F, Console : 50F, CRE
Règlement : CB, chèque, C

Le photographe sert de Continue au milieu des niveaux.

En envoyant les boules violettes des plantes sur la tête des explorateurs, Rayman les aveugle et peut leur grimper dessus!

Ta-rayzan a perdu son slip... Un coup de poing de Rayman sur le bosquet lui rendra fierté.

LUDI GAMES/PS-X
PLATES-FORMES
septembre

Rayman

Alors que nous attendons avec impatience le test du jeu sur Jaguar, don sortie est sans cesse retardée, paraît Rayman sur PS-X. D'un suppor l'autre, le scénario demeure le même: Rayman est toujours en quête du Gra Protoon, qui assurait l'équilibre de son monde avant d'être dérobé par Mr D le malfaisant. Au travers des six mondes graphiquement variés du jeu (u soixantaine de niveaux en tout), Rayman acquiert de nouveaux pouvoirs qu permettent de lancer le poing, de s'accrocher aux plates-formes, de courir, jouer les hélicoptères et même de planter des graines magiques qui l'aider progresser et à délivrer les Electoons constituant le noyau du Grand Proto Chaque nouveau pouvoir lui permet de mieux explorer les niveaux déjà p courus, d'où des retours multiples et de nouvelles découvertes. Le jeu Jaguar promet certes beaucoup mais les capacités techniques de la PS-X p mettent en plus des effets de brume, de transparence et de multiples pla différentiels, sans compter les niveaux supplémentaires.

Des marées de crayons dans le monde des images.

Une transformation en lilliputien lui permet d'emprunter les petits passages.

A dos de moustique, Rayman récupère des Tings-bonus et des poings d'or qui augmentent la puissance de ses coups.

Rayman glisse de façon très fluide sur les portées de notes. Ramper est parfois nécessaire si vous voulez éviter des heurts.

Tu veux en savoir plus épater tes copains? Tiens-toi au courant des dernières nouveautés Jeux, Consoles, Mangas sur le 3615 CONSOLESPLUS

Nous pratiquons la Vente Par Correspondance

EPROM

Nous reprenons et nous vendons de l'occasion

7, rue Gay Lussac 75005 paris

RER Luxembourg/St Michel, sortie rue Gay Lussac/Bus 27 Luxembourg, 21, 38. Métro Cluny-La-Sorbonne

LOCATION LASERDISC VIDÉO D'ANIMATION

Magazines Jap. Dispo sur PSX, Saturn et NEC

LE TEMPLE DU CD-ROM

Jeux Vidéo, Laserdisc Vidéo, PC, CD Rom, Goodies (DBZ - Sailor Moon)...

Facilité de paiement

Occaz : des tonnes de jeux à des prix sympas!

PLAYSTATION

CONSOLE

Sony Playstation + 1 jeux 3690F

JEUX À PARTIR DE 499F (NEUF)

- Ridge Racer
- Toshinden
- Parodius Deluxe
- Tekken
- Motor Toon GP
- Cosmic Race
- Raiden Project
- Kileak The Blood
- Boxer's Road
- Cyber Sled
- Gunners Heaven
- Jumpin Flash
- Alien Propon
- Pinball
- Myst

- NEWS -

- Bounty's Arms
- Ace Combat
- Aqua Note's Holiday
- Gundam
- Hyper Formation Soccer
- Rule Of Keiba
- Philosoma
- Ark the Lad

ACCESSOIRES

Memory Card ..239F
PAD Arcade Hori .579F
PAD Basic 249F
PAD Negcon ...390F
PAD Arcade ASCII.579F
PAD ASCII 299F

SATURN

CONSOLE

Saturn PAL (RVB) + 1 jeux 3990F

JEUX À PARTIR DE 399F

- Astal
- Daytona USA
- Deadalus
- Clockwork Knight
- Side Pocket (Billard)
- Panzer Dragon
- Virtua Fighter
- Myst
- Victory Goal
- Volant pour Daytona
- Gale Racer
- Shinobi

ET PLUS!!!
Nous contacter

- NEWS -

- Parodius
- Grand chaser

D'autres titres sont prévus : appelez-nous et nous vous confimerons les dates de sorties

ACCESSOIRES

Manette d'origine.299F
Fighting Stick .549F
Memory Card ....Tél.

SUPER NINTENDO

Demon Crest.....379F
Bomberman 3 ....599F
Exige stage 95.....Tél.
Elfaria 2 .....09/06/95
Theme park.....Tél.

Autres jeux nous consulter

PROMOTION

Bomberman 2 ..299F
Street Racer 299F
Mickeymania 249F
International Super Star Soccer.....399F

PC-CD ROM

Sim City Enhanced.....149F
Autres jeux nous consulter

JAGUAR

Console + Lecteur CD rom 2490F
Theme Park.....429F
Sensible Soccer
Hoverstrike
Console.....1290F
Lecteur CD ..1390F VF
.....1290F US

MEGADRIVE

La légende de Thor .399F
Story of Thor.....399F
Soleil 399F
X-Men 2.....399F
Theme Park.....Tél.
Fifa Soccer .....Tél.
Pagemaster .....Tél.

3DO

Gex.....Tél.
Autres jeux .....nous consulter

NEO GEO CD

Fatal Fury III .....Dispo
Autres jeux .....nous consulter

JUIN 1995

Ouverture de nouveaux locaux EPROM à TOKYO Dés maintenant n'attendez plus désespérement les News... Venez nombreux nous voir!

Nombreuses vidéos PAl et SECAM

(DBZ 1 à 11 - 129F, Cyber City, Maps, Chroniques de la guerre de Lodoss : 129F...)

REVENDEURS : CONTACTEZ NOUS AU 46 34 09 00 (FAX)

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : EPROM 7 RUE GAY LUSSAC 75005 Paris Tél: 46 34 24 16

NOM.....
ADRESSE.....
.....
.....

TOUTE LA JAPANIME AVE

L'EXPERIENCE

K7 DBZ SECAM en VF

129 Frs au choix

Vol. 12 La Légende de Shenron
Vol. 11 L'Histoire de Trunks
Vol. 10 Le Père de son Goku
Vol. 9 Les Mercenaire del'espace

129 Frs au choix

Vol. 8 Broly le super Guerrier
Vol. 7 L'Offensive des Cyborgs
Vol. 6 100.000 Guerriers ...
Vol. 5 La Revanche de Cooler

124 Frs au choix

Vol. 4 La Menace de Namec
Vol. 3 Le Combat Fratricide

LOT DE 4 K7 DBZ FR AU CHOIX **439 F**

LOT DE 8 K7 DBZ FR AU CHOIX **839 F**

LOT DE 12 K7 DBZ FR AU CHOIX **1100 F**

K7 VIDEO ORIGINALE PAL

STREET FIGHTER	129	NINJA SCROLL	149
FATAL FURY SPEC.	129	LA BLUE GIRL	169
FIST OF T. NORTH		THE GUYVER	149
STAR	169	GOLGO 13	169
WICKED CITY	169	DBZ BIO-BROLY	129
APPLESEED	169	TOKYO BABYLON	169
GALACTIC PIRATES	169	ROUJIN Z	169
ULTIMATE TEACHER	169	MONSTER CITY	149

K7 VIDEO SOUS-TITREE SECAM

IRIA ZHARAM	139	CH. LODOSS 1ou2	129
MAPS	139	CH. LODOSS 3ou 4	139
RANMA 1/2	139	USHIO ET TORA 1ou 2	
YOKHO	110		110

K7 VIDEO FRANCAIS SECAM

UROTSUKIDOJI 1 ou 2	149	DOMINION 1 ou 2	129
CYBERG CITY 1,2 ou 3	129	GUNNM	129
		MEGAPOLIS	99

CARDASS & POSTERS

DRAGON BALL Z

5 Ramicards Plastifiées	49	60 Magic Booster Angl.	55
10 Cardass Longues autocollantes	49	60 Magic Booster Fran.	55
1 Shitajiki	30	24 Magic Fallen Empires	49
2 Posters plastifiés 53X38cm	49	1 boite Magic Starter	55
20 Cartes Héro-collection 3	49	20 Lady death	55
10 Cardass DP	49	20 Marvel Flair 95	70
10 Cardass Power Level	49	30 X-Men Fleer 95	55
10 Cardass PP	49	33 Vampirella	55
5 Cardass Brillantes Z Collection	49	45 Spellfire Française	49
1 Classeur Collector	59	40 Ken Kelly	55
1 Classeur Rechargeable 200 C.	99		

LES PRIX AFFICHES SONT RESERVES A LA VPC

FIGURINES DBZ SUPER BATTLE COLLECTI

Vol 6,8
Vol 1,2,3,4,5,7,9
Vol 10,11,12,13
Vol 14,15,16

BOX FIGURINES DBZ FULL COLOR BATT

149 Frs
La boite
de 6 Figurines

FIGURINES

PEINTES

GOTEN Poly.(A)	149
PETIT TRUNK Poly.(B)	149
TRUNK AVEC EPEE Résine	349
S.TRUNK Résine	349
SUPER DUNK	149
Figurines sur mesures en	

A PEINDRE

TRUNK AVEC EPEE Résine	2
SAYAN TRUNK Résine	2
SON GOKU VINYL	1
FATAL FURY MAÏ	2
BASTARD	4
KEN LE SURVIVANT	2

FULL ACTION K
N° 4 Goku ultra
N°5 Gotrunk 2
N°6 Gozita 24

DBZ S.S. GOHAN VOICE BATTLE	249
DBZ SUPER DEFORMERS CARICATURES	30
DBZ PORTE CLEFS	19
BOITE FULL COLOR 12 FIGURINES S.FIGHTER	199
BOITE FULL COLOR 12 FIGURINES DBZ	199

TEE-SHIRT DRAGON BALL Z

100% Coton Blanc

3 Tailles au choix 8/10 A - 12/14 A - 16

indiquez nous vos personnages préférés

79 Frs /1 ou 149 Frs / 2

OFFRE SPECIALE D'ETE

1 TEE-SHIRT GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 500 Fr

NEW-TECH CITY

LA REFERENCE

Tél:(1).34.64.05.05

LES PRIX AFFICHES SONT RESERVES A LA VPC

95
CERGY-PONTOISE
62 Rue du Gl Leclerc
95 St-Ouen L'Aumone
Tél:(1).34.64.05.05

75
C.C. Masséna 13
96-98 Bd. Masséna
75013 Paris
Tél:(1).44.24.00.00

BELGIQUE
(Tél pour prix en FB)
1159D ch. de Waterloo
1180 Bruxelles
Tél:02.375.90.96

95
SARCELLES
19 Rue des Bauves
95200 Sarcelles
Tél:(1).34.38.06.29

VPC MINITEL
3615 FIGHT
Carte Bancaire

REVENDEURS FRANCHISES
Thierry ou Stéphane
Tél:(1).34.64.64.73
Fax:(1).34.64.64.70

3615 FIGHT PLEIN DE CADEAUX A GAGNER

MANGAS NB N°41
DRAGON BALL Z
39 Frs

MANGAS JAPONNAIS	DBZ N/B du 1 au 41	39
	DBZ ANIME coul. 1 au 14	80
	TAKERU	40
	SAINT SEYAN	40
	KEN LE SURVIVANT	40
	BASTARD	40
	SAILOR MOON	40
	3X3 EYES	59
	CLAMP	69
	RANMA 1/2	40
	PARODIE S. FIGHTER	69
	LODOSS	69
	S. FIGHTER 2 MOVIE	90
	YUYU HAKUSHO	40
	DNA 2	40
MANGAS FRANCAIS	DRAGON BALL N/B	36
	RANMA 1/2	36
	VIDEO GIRL AÏ	36
	CRYING FREEMAN	49
	ORION	75
ART BOOK JAPONNAIS	S. FIGHTER PERFECT	249
	S.S. FIGHTER MOVIE	289
	CLAMP	249
	FINAL FANTASY	249
	EPITAPH	249
	NOTHING	249
	SAILOR MOON	65
	ALPHA	249
	TOLOLLO	149
	WARRIOR OF THE WIND	149
	KETEN	149
	ZODIAC	149
	GUNDAM	149
	CHARACTERES	169
MANGAS EROTIQUE	SAILOR MOON	99
	STREET FIGHTER	99
	ART BOOK U-JEUNE	249
	ART BOOK SIGNIFIANT	249
	ANGEL	65
	LA BLUE GIRL	

PSX

JAGUAR

SATURN

NEO-CD

NINTENDO
M.DRIVE
32X

3DO

TOUS LES JEUX & CONSOLES SONT DISPONIBLES A DES PRIX FRACASSANTS

3DO MAGAZINE
EGM 1
EGM 2
3DO GAME SECRET
GAME FAN
MAGAZINE

TOUS LES PRIX & DATES DES SORTIES SUR LE 3615 FIGHT

DES SPECIALISTES A VOTRE SERVICE

MESSAGERIE - DIALOGUE EN DIRECT - TIPS & ASTUCES 3615 FIGHT

NOUS RACHETONS VOS JEUX & CONSOLES

CATALOGUE
COULEUR DISPONIBLE
20 F. ou gratuit pour toute commande

- Catalogue général
  - Consoles et Jeux vidéo
  - PC et CD-ROM
  - K7 vidéo et CD
  - Mangas et Goodies
- Supplément pour adultes

Nom:..... Prénom:.....
Adresse:.....
.....
Code postal:..... Ville:.....
Tél:..... conseillé. Signature des parents
Date de naissance:..... .....
Mode de paiement: O Chèque O CR + 40Frs.
O Carte bancaire O Mandat
Carte N°..... Validité:.....

Tous les prix indiqués sont en FF TTC et peuvent être modifiés sans préavis. Offres dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Port Recommandé express

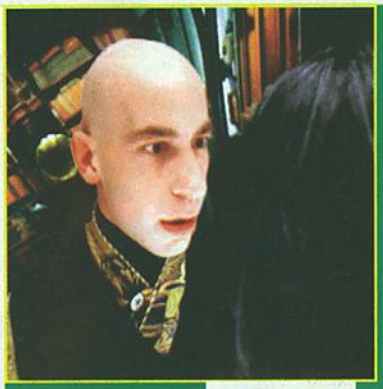
A retourner à: NEW-TECH CITY VPC
BP 105
95316 CERGY PONTOISE CEDEX

DESIGNATION	PRIX
Participation aux frais de port colissimo +30 F	
TOTAL A PAYER	

Cinéma

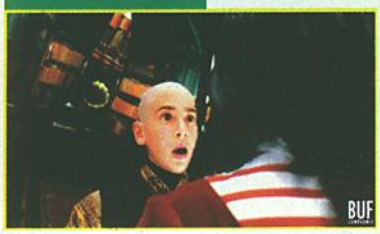
La Cité des Enfan

Présenté en ouverture du Festival de Cannes, "La Cité des enfants perdus" est une des réalisations cinématographiques françaises les plus attendues par la critique. Attendu, ce film l'est d'abord parce qu'il est le premier au monde qui affiche plus de dix-sept minutes de trucages numériques; attendu, il l'est aussi parce qu'il s'agit de la deuxième œuvre de Marc Caro et Jean-Pierre Jeunet, après le décoiffant "Delicatessen". Pour vos beaux yeux, nous levons le voile sur la création des différents trucages du film et, par la même occasion, nous vous proposons quelques images confidentielles de la conversion du jeu sur Playstation. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la Cité sans jamais oser le demander, c'est pas plus tard que maintenant, et c'est en exclusivité dans Consoles+.



UN MORPHING À LA SAUC BUF

Le morphing est devenu monnaie courante dans la ou les clips. Dans le film, il a fallu "morpher" deux sonnages l'un en face de l'autre, avec des caméras tournent autour de la scène: un personnage rajeu l'autre vieillit. Le vieillissement ne posait pas de blèmes, mais le rajeunissement était peu convainc et c'est pourquoi le visage de Krank a finalement modélisé par la société Buf. Un boulot dingue pour séquence de quelques secondes...



Tous les décors ont été réalisés en studio. TOUT est fa

Le laboratoire de Krank fut entièrement modélisé en 3D à partir des plans de la décoration. Caro fit un inventaire photo très précis de tout le labo et toutes les photos furent scannées et placées par mapping sur la modélisation.

Perdus

Un groupe d'enfants dirigé par l'héroïne, Miette.

Quatre personnages tous identiques, sur la même image, accomplissent des actions différentes.

"EXCLUSIF"

Outre la réalisation "classique", qui a demandé près d'un an de travail à l'inséparable couple Caro et Jeunet, "La Cité des enfants perdus" fait appel à de nombreuses techniques très pointues. Effets spéciaux, trucages, images de synthèse... Toutes ces catégories de trucages sont très spécifiques, et demandent la participation de diverses sociétés spécialisées: ainsi la société Duboi, qui s'est occupée de tous les trucages numériques (clones, mattes painting, incrustations d'images de synthèse) ou encore la Buf Compagnie, qui est à l'origine des 48 plans réalisés en images de synthèse. En leur rendant visite pour recueillir leurs confidences, nous avons appris deux choses essentielles:
- trucages numériques et images de synthèse sont des techniques très différentes;
- au cinéma, on peut aujourd'hui concevoir l'inconcevable.

Synthèse sur les images...

L'équipe de Buf qui s'est occupée de la création des images de synthèse a trimé pendant plus de dix mois pour concevoir les 48 plans nécessitant des images de synthèse. Leur travail a consisté à créer des puces tueuses, du "rêve" (une fumée verte qui se promène dans certains plans, et d'où devaient sortir des têtes agonisantes...), ainsi que des métamorphoses, les "contorsions" du laboratoire et la larme de Miette. Chacune de ces images a fait l'objet d'un soin tout particulier, et de nombreux programmes inédits ont dû être élaborés par l'équipe de Buf en vue de réaliser certains effets inconcevables jusqu'alors. La fumée verte, par exemple: aucun programme ne permet un véritable contrôle du mouvement de la fumée, et il a fallu trois mois de développement pour mettre en place le dispositif nécessaire; par ailleurs, l'incrustation dans le décor réel a induit une modélisation intégrale des décors, les caches classiques ne suffisant pas.

Travail de géant pour sauts de puce

Pour la puce, les programmes existants étaient suffisants. Seul problème: on ne peut contempler une puce à l'œil nu pour la retranscrire à l'écran. Une maquette préalable s'imposait donc, et c'est encore l'équipe de Buf qui s'y est collée. La maquette réalisée, il ne restait plus qu'à modéliser la puce en essayant de la rendre plus vraie que nature... Vient ensuite l'étape de l'animation, puis du rendu (la puce définitive comporte quinze couches de texture). Or, une fois le story-board dépouillé, demeurait un pro-

LES DESSOUS DE LA PUCE

Le rendu de la texture de la puce a demandé un travail considérable. Sur cette bande, vous ne voyez que quelques étapes de son évolution. Vu la diversité des cadres, plusieurs puces furent modélisées à différentes définitions, la plus définie ne comportant pas moins de... 800 000 polygones!

Voici la puce finalisée. Il ne vous reste plus qu'à vous ruer sur le film pour la voir en mouvement...

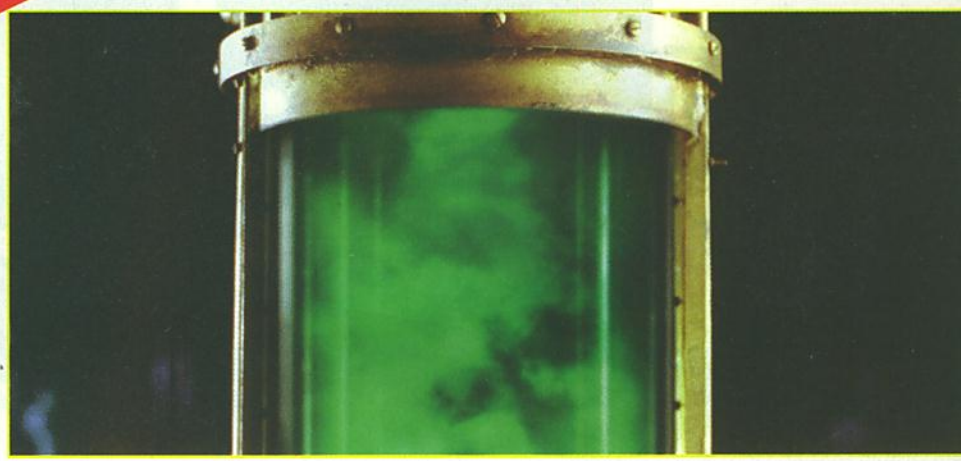
DROIT DE CITÉ AUX CHIFFRES PERDUS!

- 100 millions de francs de budget
- 12 minutes du film bénéficient de trucages numériques ("matte painting", clones...).
- 5 minutes d'images de synthèse ("Terminator 2" ne bénéficiait que de 4 minutes). Il y a, en tout, près de 7 000 images.
- 750 jours de calculs nécessaires à l'élaboration des images de synthèse sur des ordinateurs HP 9000.
- 112 minutes de pellicule après montage.
- 17... mai: vous pourrez découvrir le film en salle.

SYNOPSIS

Sur une plate-forme en mer perdue dans le brouillard, au-delà d'un champ de mines, le malheureux Krank vieillit prématurément car il lui manque une dimension essentielle: la faculté de rêver.
C'est pour cela qu'il enlève les enfants de la cité portuaire, afin de leur voler leurs rêves...

Les ingénieurs de chez Buf ont dû créer un progamme spécial pour faire se déplacer cette fumée.



La bouteille à rêve permet à Krank, le grand méchant, de stocker les rêves des enfants. Il n'y a pas que le contenu qui a été réalisé en images de synthèse.

blème que nul n'avait prévu: la profondeur de champ. Encore une fois, il a fallu créer un programme permettant de gérer la profondeur de champ lorsque l'on a affaire à une image macroscopique. A nouveau trois mois de labeur, pour un résultat final ahurissant.
Puce et fumée, deux exemples qui révèlent la dualité de l'utilisation de l'image de synthèse: si la conception de l'image de la fumée n'obéissait pas au principe du vraisemblable (le spectateur sait bien qu'elle n'est pas "vraie"), le travail sur la puce tendait au réalisme maximal (le spectateur y croit dur comme fer). Et, dans les deux cas, bien sûr, il faut que ce soit beau...

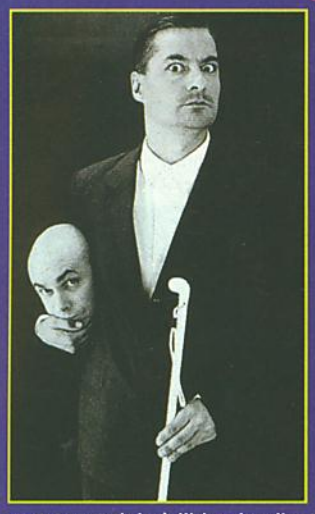
Y'a un truc!

A la différence des images de synthèse, les trucages numériques doivent obéir à une règle draconienne: ils doivent passer inaperçus. La société Duboi, sous la houlette du directeur des effets spéciaux, Pitof, s'y est attelée. Les deux principaux trucages ont consisté à créer des clones, et à élaborer le "matte painting". La technique de clonage consiste à faire apparaître le même personnage dans plusieurs postures, sur une même image. Les comédiens quintuplés étant rares, il a fallu faire tourner un unique acteur dans toutes les positions pour ensuite superposer toutes les images offertes. L'ordinateur aidant, les actions des divers clones peuvent même interférer. Il y a quelques années, de telles prouesses auraient été inimaginables. Pour le "matte painting", la réalisation est un peu différente: il s'agit de créer des décors factices (en général peints) que l'on superpose à une image. Imaginez qu'un plan nécessite un immense château de cristal devant lequel des personnages dansent et chantent. Un tel château n'existant pas, pas même en Espagne, il faut d'abord s'atteler à sa conception graphique, puis le filmer en apposant des caches sur la partie où les acteurs vont évoluer, faire de même avec les acteurs et, enfin, superposer les deux. Ainsi, dans des décors insensés, on verra évoluer de véritables personnages, de la façon la plus naturelle du monde. Et on y croit!

Fausses images, vrai spectacle...

Comme on l'a dit, le film compte dix-sept minutes de trucages et autres images de synthèse, ce qui constitue en soi un record. Mais, comme le dit si bien le directeur des effets spéciaux de la société Duboi, Pitof: "Le film n'est pas un film à effets spéciaux, c'est un effet à lui tout seul." Tous les décors sont faux, et seuls les acteurs sont vrais. Mais qu'importe le flacon, du moment qu'on ait l'ivresse!

PROPOS DE CARO



Après "Delicatessen"

"Durant tout le film, l'action se situe dans une ville, alors qu dans notre précédent film, tout se déroulait dans u immeuble. L'ambiance du film est très proche de celle de années vingt en France."

Tournage en studio

"Dans chacun de mes films, j'ai besoin d'une atmosphèr très particulière. Il est beaucoup plus facile de contrôler le effets de lumière et d'ombre en studio plutôt qu'en extérieu L'esthétique est une chose très importante à mes yeux, faut que je puisse la contrôler au maximum."

Effets très spéciaux

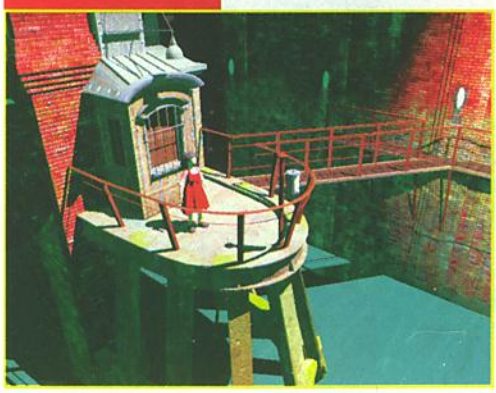
"Nous n'avons pas lésiné sur les effets spéciaux, mais nou n'en avons pas non plus abusé. Les trucages numérique sont essentiels à l'histoire: ils permettent de réaliser nos rêves."

Mais où va-t-il chercher tout ça?

"Je m'inspire tout simplement de mon expérience vécue. Avant de tourner des long métrages, j'ai beaucoup travaillé sur de la 3D. L'univers des jeux vidéo, des bandes dess nées mais aussi les romans y sont certainement pour beaucoup."

LE FILM EN JEU

Le jeu inspiré du film est réalisé en collaboration étroite avec Marc Caro. Celui-ci porte u soin tout particulier aux décors et conseille l'équipe de Psygnosis France. Tous les gra phismes sont gérés en 3D temps réel et le jeu vous propose de partir à l'aventure dans l peau de Miette ou de One. Vous pourrez discuter avec une cinquantaine de personnage bénéficiant du procédé Motion Capture (voir C+ 43), et explorer plus d'une centaine de salles Le jeu devrait sortir, sur Playstation et PC CD-Rom, dans le courant du premier trimestre 96.



Avec

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

8 Nouveaux Magasins en France ...!
BLOIS - *108, rue du Bourg Neuf*
BOURGES - *41, rue Sarrebourg*
CAEN - *118, rue St JEAN*
AMIENS - *2, rue Lamarq*
LE HAVRE - *100, Avenue Foch*
QUIMPER - *10, rue Froute*
La VARENNE St H - *72, Avenue du Bac*
Nouvelle Adresse pour votre magasin de St Raphaël à FREJUS - *1526, Av De Lattre De Tassigny*

Vos Intérêts Sont en Jeux !

AIX en Provence Tél: 42-21-95-26
ALBI Tél : 63-49-94-40
AMIENS Tél : 36-68-22-06
ANGERS Tél : 41-87-59-14
ANGOULEME Tél : 45-94-43-15
ANNECY Tél : 50-45-75-71
AVIGNON Tél : 90-82-22-61
BAYONNE Tél : 59-59-41-61
BLOIS Tél : 54-78-97-38
BORDEAUX Tél : 56-01-13-19
BOURGES Tél : 48-50-71-44
BREST Tél : 98-46-59-10
BRIVE la Gaillarde Tél : 36-68-22-06
CAEN Tél : 35-89-60-33
CHAMBERY Tél : 79-69-54-50
CHALON S/Saone Tél : 85-42-98-58
DIJON Tél : 80-58-95-94
EVREUX Tél : 32-62-54-72
GRASSE Tél : 93-36-34-45
GRENOBLE Tél : 76-47-14-25
La ROCHELLE Tél : 46-41-29-01
LE HAVRE Tél : 35-22-72-55
LYON Tél : 78-60-33-60
METZ Tél : 87-36-33-33
MONTLUÇON Tél : 70-05-94-82
MONTAUBAN Tél : 63-66-57-33
NICE St-Laurent du Var Tél : 92-12-87-30
NIMES Tél : 66-21-81-33
NIORT Tél : 49-77-05-13
ORLEANS Tél : 38-77-98-30
PARIS 16 Tél : (16-1) 45-04-13-10
PERIGUEUX Tél : 53-09-84-00
QUIMPER Tél : 98-95-12-48
RODEZ Tél : 65-68-94-58
ROUEN Tél : 35-89-60-33
St BRIEUC Tél : 96-62-33-13
St ETIENNE Tél : 77-41-84-79
St RAPHAEL/FREJUS Tél : 94-83-64-16
STRASBOURG Tél : 88-22-54-81
TOURS Tél : 47-20-42-30
TOULON Tél : 94-91-39-69
VALENCE Tél : 75-56-72-90
VARENNE st Hilaire Tél: 36-68-22-06

Ouvertures Prochaines

NANCY Tél : 36-68-22-06
NANTES Tél : 36-68-22-06
DUNKERQUE Tél: 36-68-22-06
ANNEMASSE/GENEVE Tél:36-68-22-06
MARSEILLE Tél : 36-68-22-06
RUEIL MALMAISON Tél: 36-68-22-06
MULHOUSE Tél : 36-68-22-06
SETE Tél : 36-68-22-06
ARLES Tél : 36-68-22-06

l'Engagement des DOCKS

- Vous Présenter les Dernières Nouveautés au Meilleur Prix
PSX, Saturn, 3DO, Jaguar, Etc...
- Vous Racheter vos Anciens Jeux CASH * au Meilleur Tarif
Chaque mois l'Argus DOCK GAMES défini les Prix de l'Occasion
- Vous Offrir un Choix de Jeux d'Occas Comme Nulle Part Ailleurs
Chaque Magasin présente plus de 500 Titres différents
l'ensemble du Groupe Stocke en permanence plus de 100 000 Jeux
Consoles, Accessoires, Cartouches, CD ROM et CD
- En Direct du Japon, les Derniers Goodies, DBZ et Autres
Cardass, Figurines, Posters, Mangas, Etc...
- Vous Informer 24h sur 24 et 7 jours sur 7: **36-68-22-06**
Par un Simple Appel Téléphonique Partout en France
et sans Indicatif
Les Infos sur les Magasins DG (Promos, News, H d'ouvertures, Etc..)
Des Trucs et Astuces sur des Centaines de Jeux (Nouveautés chaque mois)
Des Jeux pour Gagner Plein de Cadeaux

PS-X SONY
+ 1 Jeu
Promo nous Consulter

SATURN
de SEGA
+ 1 Jeu
Promo nous Consulter

3 DO
FZ 10
+ 1 Jeu
Promo nous Consulter

Nos consoles sont Garanties 1 An
Pour l'Achat d'une Console nous vous offrons notre SUPERCARTE
Venez vite dans le Magasin DOCK GAMES le plus proche pour en connaitre les Avantages

Vous avez en Projet un Magasin de Jeux Vidéo dans une Ville de plus de 50 000 habitants
Contactez nous, Ce sera peut-être Vous le Prochain DOCK GAMES.
Leader incontestable en France avec plus de 50 Boutiques Spécialisées d'ici l'été 95, notre Groupe , fort de son expérience, vous apportera les Gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

Renseignements 24H sur 24: **36-68-22-06**

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-.. ..: la taxation est de 2,19 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES

ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NBA JAM	249,00
ADDAMS FAMILY VALUE	**429,00**	**NBA JAM T.E**	**299,00**
ANIMANIACS	299,00	NFL QUATERBACK 95	299,00
BATMAN ET ROBIN	349,00	NHL 95	299,00
BLACK HAWK	299,00	NIGEL MANSEL INDY	299,00
CANON FODDER	449,00	POWER DRIVE	399,00
DEMON'S BLAZON	449,00	PSG SOCCER	249,00
DONKEY KONG COUNTRY	**449,00**	SAILOR MOON	399,00
DRAGON	199,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	**399,00**	SOULBLAZER	449,00
FATAL FURY 2	299,00	SPIDERMAN TV	299,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00	**STAR GATE**	**349,00**
FIREMEN	499,00	**STREET RACER**	**299,00**
HAGANE	449,00	STROUMPFS	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
JUDGE DREDD	**429,00**	SUPER INDIANA JONES	299,00
JUSTICE LEAGUE	**429,00**	SUPER PUNCH OUT	449,00
KICK OFF 3	249,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00	TETRIS+ DR MARIO	389,00
LE ROI LION	399,00	TOP GEAR 3000	449,00
LE RETOUR DU JEDI	**299,00**	TRUE LIES	299,00
MAXIMUM CARNAGE(SPIDERMAN)	249,00	**VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP**	**299,00**
MORTAL KOMBAT 2	**399,00**	WARLOCK	299,00

GENIAL !!! *NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

PROMO SUPER NINTENDO

MICKEYMANIA	**199,00**	**STAR WING**	**99,00**
BUBSY	199,00	NBA JAM TE	299,00
CLAYMATE	149,00	NBA LIVE 95	199,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PARODIUS	199,00
DAFFY DUCK	149,00	PIRATE OF DARK WATER	99,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00	PITFALL	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	POPULOUS	169,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	RISE OF THE ROBOT	199,00
EQUINOX	199,00	SHAQ FU	149,00
F1 POLE POSITION	199,00	SKYBLAZER	199,00
FLASH BACK	199,00	SMASH TENNIS	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER R TYPE	99,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER SWIV	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SUPER TENNIS	99,00
JURASSIC PARK 2	199,00	SYNDICATE	199,00
LEGEND	199,00	TERMINATOR 2	199,00
LEMMINGS 2	199,00	TINY TOON	149,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	199,00	TRUE LIES	299,00
MICRO MACHINES	199,00	VORTEX	199,00
MORTAL KOMBAT	149,00	WING COMMANDER 2	149,00
		WORLD CUP USA 94	199,00
		WORLD LEAGUE BASKET	149,00
		WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER (EUR)	**399,00**	PROBOTECTOR (EUR)	299,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00	PSG SOCCER (EUR)	299,00
CANNON FODDER	399,00	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
DRAGON(EUR)	299,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	299,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	299,00	SHINING FORCE II (EUR)	349,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**299,00**	SOLEIL (EUR)	399,00
FLINK(EUR)	369,00	SPARKSTER (EUR)	299,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00	SPIDERMAN TV (EUR)	299,00
JOHN MADDEN 95	349,00	**STAR GATE** (EUR)	**199,00**
JUDGE DREDD (EUR)	**349,00**	**STREET RACER** (EUR)	**349,00**
JUSTICE LEAGUE (EUR)	**349,00**	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
KICK OFF 3 (EUR)	1[illegible],00	**SYNDICATE** (EUR)	**299,00**
LAND STALKER (EUR)	399,00	**TRUE LIES** (EUR)	**199,00**
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	399,00	**URBAN STRIKE** (EUR)	**299,00**
MORTAL KOMBAT II (EUR)	399,00	X MEN 2 (EUR)	399,00
NBA JAM (EUR)	249,00	WARLOCK (EUR)	449,00
NBA JAM T.E (EUR)	**299,00**		
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00		
NFL QUATERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette **690 F**

BONKERS (MICKEY)	249,00
BREATH OF FIRE	499,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	199,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	299,00
ILLUSION OF GAIA	399,00
MEGAMAN X 2	495,00
MIGHT AND MAGIC 3	495,00
OBITUS	399,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	199,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STUNT RACE FX	249,00
SUPER METROID	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	249,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	299,00
UNIRACER	299,00
WARIO WOODS	249,00
X MEN	399,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER BOMBERMAN 2	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**129,00**
STREET FIGHTER 2	**99,00**
VORTEX	**149,00**
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

MEGA PROMOS M.D

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BLOOD SHOT (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CASTELVANIA (EUR)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
E.A HOCKEY + J.MADDEN (EUR)	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	299,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
KLAX (EUR)	99,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	129,00
LOTUS 2 (EUR)	149,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	169,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	69,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
STAR GATE (EUR)	199,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00
ZOOL (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

CHRONO TRIGGER *	649,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
FRONT MISSION	690,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
NOSFERATU	**299,00**
RAMNA 1/2 4	**199,00**
R TYPE 3	199,00
SONIC BLASTMAN 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	299,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	299 F
DRAGON BALL Z5 (AVENTURE)	399 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
RAMNA 1/2 4	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
EYE OF THE BEHOLDER	149,00
ROYAL CONQUEST	99,00
RUSHING BEAT	99,00
RUSHING BEAT SHURA	199,00
SPACE ACE	99,00
SUPER METROID	199,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249 F
MANETTE ASCII	99 F
ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	395 F
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 F
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE	199 F

SUPER GAME MAGE 379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	69 F

CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE
N° 4 À11 129 F

DRAGON BALL : LE FILM 129 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X	***1190***
COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
MORTAL KOMBAT 2	TEL
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
WWF RAW	349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS -M° Ledru-Rollin
TEL :(1)43 45 93 82

128 bd Voltaire
75011 PARIS -M° Voltaire
TEL :(1)43 45 93 54

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux)
+ ALONE IN THE DARK (français) 3.290 F
3DO PAL GOLDSTAR + FIFA 2.990 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	**375,00**	OUT OF THIS WORLD	299,00
BURNING SOLDIER	375,00	PATAANK	299,00
CANON FODDER	375,00	PISTOLET	349,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	QUARANTINE	299,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce	**REBELL ASSAULT**	**375,00**
CORPSE KILLER	299,00	RETURN FIRE	399,00
CREATURE CHOCK	375,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
CRIME PATROL	375,00	ROAD RASH	375,00
DEADELUS ENCOUNTER	375,00	SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
DEMOLITION MAN	369,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
DRAGON LORE	375,00	SAMPLER 3	79,00
FIFA SOCCER	375,00	SEAL OF PHARAO	375,00
FLASH BACK	375,00	SEWER SHARK	275,00
FLIGHT STICK(POUR SIMULATION)	590,00	SEX (ADULTES)	279,00
GEX	375,00	SHADOW WAR	375,00
GRIDDERS	375,00	SHERLOCK HOLMES	249,00
GUARDIAN WAR	299,00	SHOCK WAVE	375,00
IMMERCENARY	375,00	SHOCK WAVE : OP JUMPGATE	279,00
INTERNATIONAL SOCCER	TEL	**SLAM AND JAM 95**	**369,00**
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	349,00	SPACE PIRATE	369,00
JAMMIT	375,00	STAR BLADE	375,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	STAR CONTROL II	375,00
JOYPAD PANASONIC	349,00	**SUPER STREET FIGHTER 2**	**375,00**
HELL	349,00	SUPREME WARRIOR	375,00
MEGA RACE	299,00	SYNDICATE	375,00
MEGAZINE + DEMO	50,00	THE ELEVENTH HOUR	375,00
MICROCOSME	299,00	THE LOST EDEN	375,00
MINTEASER (ADULT)	279,00	THEME PARK	375,00
MYST	375,00	**TOTAL ECLIPSE**	**299,00**
NEED FOR SPEED	375,00	VIRTUOSO	375,00
NOVASTORM	375,00	WAY OF THE WARRIOR	249,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00	WING COMMANDER 3	369,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1 290 F
CD JAGUAR TEL

AIR CARS	399,00	KASUMI NINJA	399,00
ALIEN VS PREDATOR	449,00	PINBALL FANTASIES	349,00
BUBSY	399,00	POWER DRIVE	449,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	349,00	SENSIBLE SOCCER	449,00
CANNON FODDER	449,00	SYNDICATE	449,00
CHECKERED FLAG II	299,00	TEMPEST 2000	399,00
CLUB DRIVE	249,00	THEME PARK	449,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	299,00	VAL D'ISERE	399,00
DOOM	449,00	WILD CUP SOCCER	399,00
FIGHT FOR LIFE	TEL	WOLFENSTEIN 3D	399,00
HOVER STRIKE	399,00	ZOOL 2	399,00
IRON SOLDIER	449,00	MANETTE	299,00

PLAY STATION

PSX + 1 JEU AU CHOIX 3 990 F

BOXER ROAD	490,00	KILEAK THE BLOOD	490,00	RIDGE RACER	490,00
COSMIC RACE	590,00	KING FIELD	490,00	SPACE GRIFFON VF9	490,00
CRIME CRACKER	490,00	MANETTE	299,00	STAR BLADE	490,00
FANTASTIC PINBALL	490,00	MEMORY CARD	249,00	TEKKEN	490,00
GUNNER HEAVEN	490,00	MOTOR TOON	490,00	TOSHINDEN	490,00
JOYSTICK	590,00	PARODIUS	490,00	TWIN BEE	490,00
JUMPING FLASH	490,00	RAIDEN PROJECT	490,00	TWIN GODESS	590,00

NEC

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990 F
BATTLE HEAT 590,00

04 CHAMPION	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00

MEGA CD

MULTIMEGA + 3 CD 2 490 F

32X NIGHT TRAP (EUR)	299,00
32X SLAM CITY (EUR)	299,00
32X SUPREME WARRIOR (EUR)	299,00
BATTLE CORP (EUR)	399,00
CORPSE KILLER (EUR)	199,00
DUNE (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00
MISTERY MANSION(EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**299,00**
NBA JAM (EUR)	399,00
NIGHT TRAP (EUR)	399,00
ROAD RASH (EUR)	399,00
SLAM CITY (EUR)	199,00
SOULSTAR (EUR)	399,00
STARBLADE (EUR)	399,00
SUPREME WARRIOR (EUR)	199,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

SATURNE Version PAL

SATURNE + VIRTUA FIGHTER 3 690 F

ASTAL	490,00	MANETTE	299,00
CLOCK WORK		MEMORY CARD	299,00
KNIGHT	399,00	PANZER DRAGON	490,00
DAEDALUS	490,00	VICTORY GOAL	490,00
DAYTONA USA	549,00	VIRTUAL HYDLIDE	490,00
GOTHA	490,00		

NEO GEO

.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB 200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	399,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**790,00**
FATAL FURY II	490,00
FATAL FURY III	1590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	790,00
SAMOURAI SHODOWN II	**690,00**
SPINMASTER	490,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	**790,00**
SUPER SIDE KICK 3	1390,00
TOP HUNTER	690,00
VIEW POINT	790,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROE II	490,00
WORLD HEROES II JET	790,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + FATAL FURY 3 3490 F

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL 2020	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
BURNING FIGHT	299,00
CYBER LIP	399,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	399,00
GALAXY FIGHT	449,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KING OF MONSTER 2	399,00
LAST RESSORT	399,00
MAGICIAN LORD	399,00
MUTATION NATION	449,00
POWER SPIKES 2	399,00
PUZZLE BOBBLE	399,00
ROBO ARMY	399,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
SAVAGE REIN	**449,00**
SENGOKU 2	399,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	**449,00**
TOP HUNTER	399,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	399,00
WINDJAMMER	399,00
WORLD HEROES II JET	399,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❐ MEGADRIVE ❐ GAME BOY ❐
SUPER NES ❐ MEGA CD ❐ GAME GEAR❐
SUPER FAMICOM ❐ NEO GEO ❐

Mode de paiement : ❐ Chèque bancaire ❐ Contre Remboursement + 35 Frs ❐ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

TIPS

sachez qu'il m'a été très difficile de vous dégoter des nouveautés, la plupart des gros titres étant attendus pour la fin du mois de mai: Astal, Arc the Lad, et bien d'autres encore vont arriver sur toutes nos consoles! Argh! Vais-je tenir jusque-là? Dur, dur, mais si je craque, le petit cochon qui me sert de tirelire va le sentir passer: impossible de se précipiter sur un jeu qui vient de sortir sans le sacrifier tellement les prix sont affolants. Alors, il vaut mieux attendre qu'ils baissent, et c'est insupportable. Bon, enfin, sur ces lamentations de pur joueur, place aux tips, il y en aura pour tout le monde et pour tous les goûts, avec Crime Crakers sur PS-X, Star Wars sur 32X, Demon's Crest, Tiny Toon Sport, Super Return of the Jedi, sans oublier le must du must, la légende des jeux de baston, j'ai nommé Rise of the Robots (je plaisante, bien sûr). Bonne triche.

SWITCH

PS-X — CRIME CRAKERS

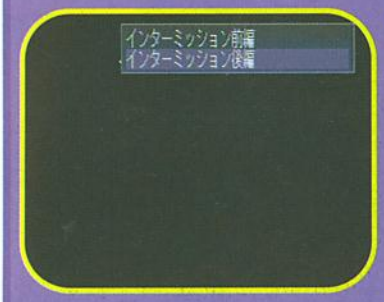
Il est bien sympathique de pouvoir terminer aisément un jeu comme Crime Crakers. En effet, il existe un endroit dans le jeu où tout joueur (sauf s'il est japonais) bloque. Mais avec l'astuce de ton-pur-ton Switch, plus de problème: armes, objets et armures au maximum, statut optimal, et vous pourrez même affronter directement le boss. Bref, les coincés vont pouvoir se déchaîner et se venger rageusement de la dure attente de "quantonébloké".

Pour obtenir un Debug Mode

A la page de présentation, faites: R1, R1, L1, L1, R2, R2, L2, L2, Gauche, Rond, Droite, Carré, Select, Start.

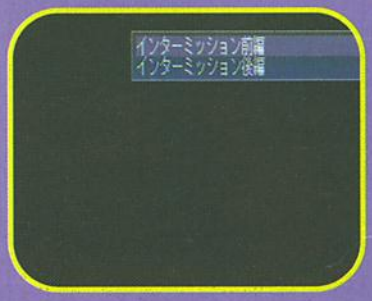
C'est sur cet écran qu'il faut réaliser ce tip, très facile à exécuter et à retenir.

Quand vous avez assuré le Deb Mode appara



Choisissez la deuxième option et validez.

Le drag vous conseill d'aller faire un tour au magasin (c'est la premièr option).



Prenez la première option et validez.

Dans le menu pe mettant l'accès a magasin vous pou vez auss sauvega der.

Et voilà la fameuse échoppe.

Toutes l armes propo-sées da le maga sin sont au maxi mum de leurs capacite

Au début du niveau, un tableau propose deux choix: A ou B.

Le choix A vous mène directement devant l boss de fin de niveau.

Le choix B vous oblige à vous rendre à la fin du niveau par vos propres moyens.

Vos possédez, grâce à cette astuce, tous les objets, armes, cartes, etc.

SNIN — RISE OF THE ROBOTS

Ce jeu de baston médiocre recèle lui aussi des tips dans son programme. L'un d'entre eux rehausse particulièrement l'intérêt du jeu. Il s'agit d'une astuce qui vous permet de jouer avec le boss ultime, le Supervisor. Les deux derniers permettent d'être invincible ou de voir la fin.

Pour voir la fin, être invincible et jouer avec le Supervisor

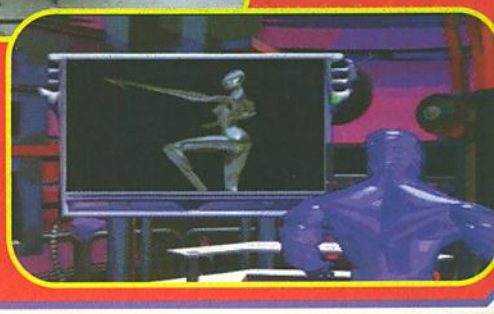
A la page de présentation, où l'on peut voir "1 PLAYER", etc., faites: Bas, B, Haut, B, Bas, Gauche, Droite et B pour l'invincibilité.
Pour voir la fin du jeu, faites: Gauche, B, Droite, B, Bas, Gauche, Droite et B.
Pour jouer avec Supervisor en mode 2 joueurs ou en mode Training, faites: Haut, Droite, Bas, Gauche et Y.

C'est l'écran sur lequel vous devez réaliser tous les tips.

Voici l'apothéose: la fin de ce jeu magnifique (ha, ha, ha, ha!).

Tous les coups vous passent à travers le corps, rien à craindre de l'opposant.

Le voilà en action, et il fait très mal.



Vous pouvez désormais choisir Supervisor parmi les personnages disponibles.

VOUS AVEZ DU POT !

MOTUL INVENTE LE 1er LUBRIFIANT TECHNOSYNTHESE ANTI-DEPOT SPECIAL SCOOTER

SCOOTER

Motul vous offre* une paire de Lunettes pour 2 bidons achetés.

* Du 1er avril au 31 juillet 1995 chez les revendeurs participant à l'opération et dans la limite des stocks disponibles. Offre valable uniquement sur SCOOTER 2T et SCOOTER 4T.

EN VENTE EXCLUSIVEMENT CHEZ LES SPECIALISTES

MOTUL

L'HUILE DE HAUT NIV

TIPS

SNIN — TINY TOONS SPORTS

On peut, grâce à une astuce, essayer tous les sports que l'on veut. Pas besoin de remporter l'épreuve pour participer à la suivante, il s'agit simplement d'un tableau offrant un accès immédiat toutes les épreuves.

Choisissez un personnage que vous maniez suffisamment bien.

Pour choisir son niveau

Rentrez dans le menu "PASSWORDS" et inscrivez ceci:

Voilà le tableau qui vous invite à participer à l'épreuve de votre choix.

A vous les joies de toutes sortes, le paddle la main, vous êtes libre.

SNIN — DEMON'S CREST

Je me souviens avoir particulièrement apprécié les aventures de ce genre de créature sur Game Boy. Sur Super Nintendo, ce jeu n'est pas mal du tout, et assez difficile. Heureusement, quelques mots de passe vous aideront à faire le plein en objets, et vous emmèneront dans deux parties de l'aventure. Il ne restera que la dernière pierre à trouver...

Pour avoir des passwords

Rentrez dans les options et tapez le password indiqué sur la photo.

32X — STAR WARS

Pour éviter que vous ne soyez trop pris par le temps, Sega, éditeur d combien attentif, a introduit une astuce pour interrompre le déroule ment du temps. Ce qui vous laisse tout loisir d'admirer les merveille graphismes de cette fabuleuse cartouche.

Pour avoir tout son temps

Pendant le jeu, faites: Pause, Bas, B, Haut, Droite, Gauche. Si le tip a fonctionné le compteur de temps se bloquera.

Mettez la pause pendar le jeu.

Et voilà le compteur arrêté! Cool, non?

SNIN — RETURN OF THE JEDI

Le troisième volet de cette série ne commence pas comme tous les autres: on débute le jeu aux commandes d'un petit bolide. Vous allez, dans les niveaux à scrolling horizontal, pouvoir disposer des Thermals Detonators à l'infini et avoir la possibilité de finir le stage quand vous le désirez. Voilà qui devrait en aider beaucoup, car Super Return of the Jedi est très difficile.

Pour avoir des Thermal Detonator à l'infini et finir son stage

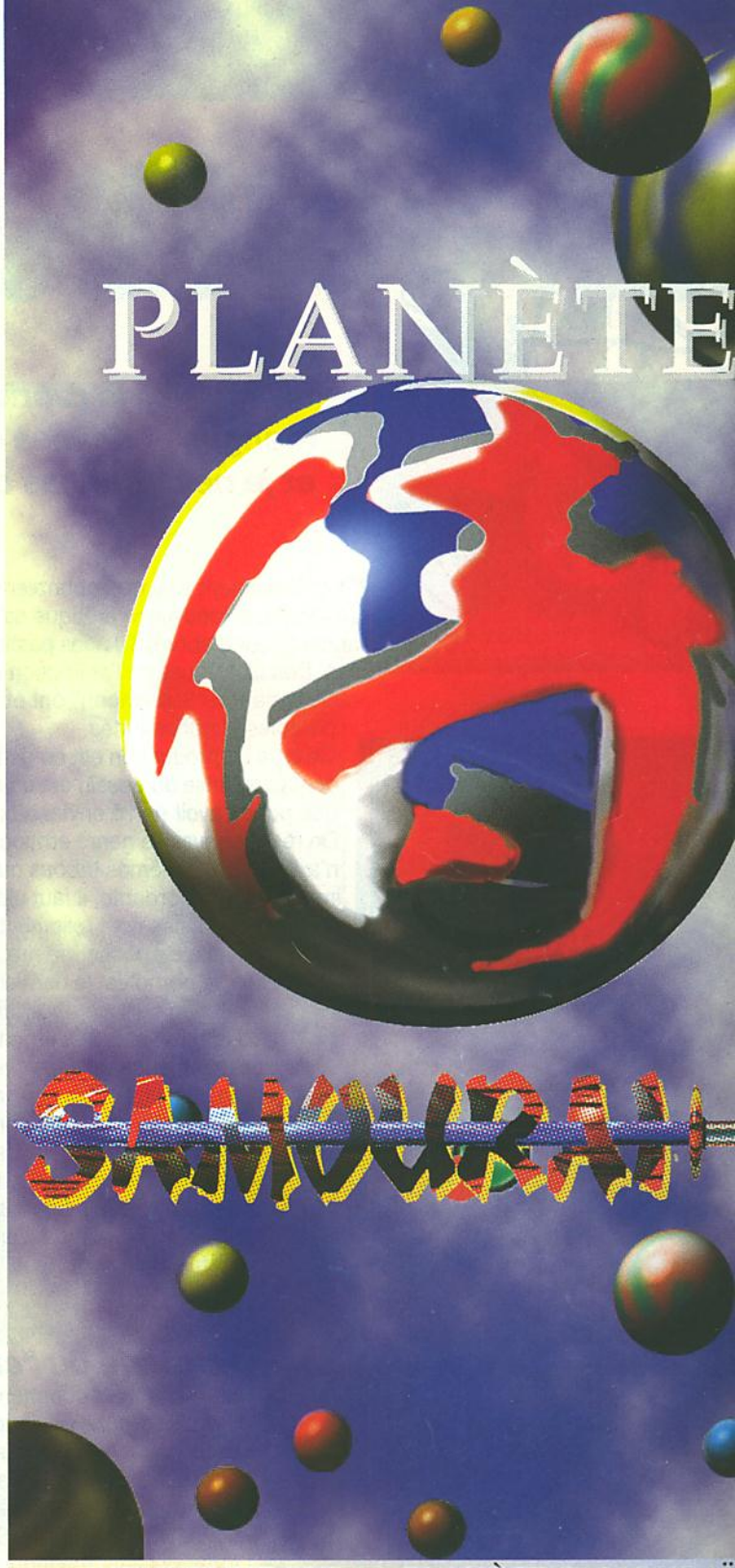
A l'écran-titre, faites: A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y, A, B, X, Y.
Si le tip a bien fonctionné, vous entendrez la voix d'un Ewok.

Voici l'endroit précis où vous devez effectuer le tip.

Vous pourrez choisir le personnage que vous désirez.

Il n'est pas bien difficile de terminer le jeu avec des détonateurs à l'infini.

En appuyant sur B et Start au beau milieu de l'action, on peut passer directement au niveau suivant.



BIENVENUE SUR LA PLANÈTE SAMOURAÏ

Après avoir été téléportées en direct du Japon, il vo
désormais possible de commander par VPC ou d'achet
magasins les consoles de la dernière génération :

SEGA SATURN - SONY PSX

Elles sont vendues transformées Pal et, bien sur, nous
sons des mégas-jeux qui vont avec... Sans oublier not
tion **Super Famicom**, **NEC** et **Néo-Géo**.

SAMOURAÏ VPC
10, Avenue Jean-Jaurès - 91210 Draveil -
Tél. : 69 52 11 53 / Fax : 69 52 17 68

SAMOURAÏ MAGASINS
42 - 44, Rue de Maubeuge - 75009 Paris -
Tél. : 42 80 29 49
2, Avenue Jean-Jaurès - 91210 Draveil
tél. : 69 42 41 41

LA FESSE CA

Ce mois ci, la rubrique "Animé+" est entièrement consacrée au mangas et animés érotiques! Le genre est très fertile au Japon, et je ne doute pas qu'il intéressera la plupart d'entre vous.

Contrairement à ce que pourraient penser les esprits étroits, la mouvance érotique est riche de plusieurs tendances. Tout d'abord, il y a les pastiches de séries déjà diffusées. Des classiques de l'animation japonaise comme "DBZ", "Ranma" ou "Sailormoon" ont été adaptés sous forme de parodies plutôt chaudes.

Ce type de production est en général le fait d'amateurs, dont la maîtrise du dessin est d'un niveau suffisamment bon pour n'avoir rien à envier aux pros!

On recense aussi le genre érotico-rigolo. Les Japonais n'ayant pas les mêmes tabous que nous et une imagination débordante, il faut s'attendre à tout! Certaines scènes sont tellement loufoques qu'on ne peut s'empêcher de rire...

Enfin, le porno est le dernier genre recensé dans la production de mangas érotiques. Les spectateurs et lecteurs non avertis s'étonneront d'ailleurs de constater la teneur assez violente de certaines scènes. Le viol et les mauvais traitements, infligés de préférence à des mineurs, sont des thèmes récurrents. Mais ne comptez pas sur moi pour vous montrer des images de mangas aussi violents (chacun ses goûts). En revanche, ce dossier vous proposera des lectures certes osées, mais tout à fait instructives!

Position à la fois drôle et enviable...

Dans cette parodie, Chun-Li va se faire surprendre...

Le guide du "cullectionneur"

Si vous voulez commencer une petite collection de mangas érotiques, faites bien attention! Dans ce monde à la fois vaste et obscur, les nullités sont nombreuses. Commençons par le format, qui diffère de celui des mangas "traditionnels". Les "France Shoin" sont d'un petit format et leur couverture est noire. C'est une collection qui rassemble de nombreux auteurs, mais de qualité très inégale. Je vous conseillerais le numéro 078, l'un des meilleurs. Ensuite viennent les "gros" mangas, au format plus important que celui des mangas que vous achetez d'habitude, mais aussi plus chers (environ 80 francs). C'est d'ailleurs dans ces volumes que l'on recense le plus de daubes... Hormis "U-Jin", "Ogenki Clinic" et "Meet in Your Dreams" (ce dernier mettant en scène une fille-chat qui rentre dans la vie d'un jeune garçon), ces mangas sont inintéressants... A ce propos, j'attends toujours un manga avec une fille-panda!

Voilà une couverture du manga d'Angel: c'est beau et c'est chaud!

HÉE DES MANGAS

Ce que vous ne verrez pas

u Japon, la censure est draconienne: as question de montrer les organes exuels, que ce soit dans les films, les essins animés ou les mangas. Ne rigo-z pas, car, il n'y a pas si longtemps, 'était la même chose en France! Conséquence: les "gros plans" sont en énéral légèrement gommés au profit 'un effet de mosaïque. Depuis environ n an, il semble que les éditeurs soient noins frileux, "oubliant" parfois une loi ui date du début du siècle. Ceci est urtout vrai dans les mangas, où il n'est as rare d'observer une censure aléa-oire! Il est en effet difficile de savoir ourquoi tel plan est censuré quand un utre, plus torride, est conservé... l n'y a pas vraiment de logique là-edans. Sur certains sujets, les Japonais ont très libres, beaucoup moins coin-és que nous le sommes. Ainsi l'usage des animaux, ar exemple: dans telle BD "érotico-fantasy", n peut voir un dragon fricoter avec une charmante jeune personne...

Vous ne la reconnaissez pas? C'est Sailor S...!

Encore et toujours des mosaïques...

Tu veux en savoir plus, épater tes copains? Tiens-toi au courant des dernières nouveautés Jeux, Consoles, Mangas sur le

3615 CONSOLESPLUS

Au lit Lolita!

Vous connaissez sans doute le "sailor", l'uniforme marin que portent les écolières japonaises. C'est un des fantasmes récurrents des Japonais: un homme, type cadre d'âge mûr, abuse des charmes d'une petite nymphette! Ce sont des choses qui, en France, auraient du mal à passer... Si l'homosexualité féminine est un thème érotique classique, abondamment traité de par le monde, il n'en est pas de même de l'homosexualité masculine. Les Japonais, eux, n'hésitent pas à leur consacrer des mangas. De façon générale, on a l'impression que les Nippons ont besoin de se "défouler" dans une société par ailleurs assez oppressante. Que les dessins animés pornos choquent les âmes bien pensantes, cela se comprend, mais il ne faut pas oublier qu'ils répondent à un besoin. Peut-être les gens sont-ils d'autant plus choqués que, pour eux, qui dit dessin animé ou manga dit public jeune? D'une part, c'est beaucoup moins vrai au Japon et, d'autre part, il n'est pas nécessaire d'aller jusqu'au pays du Soleil-Levant pour voir des dessins animés qui s'adressent à des publics avertis (le classique "Fritz the Cat", le drolatique "Chaînon manquant"...). Si l'on veut oublier un moment ses préjugés, on se rendra compte que le dessin animé, tout comme le manga, est un moyen d'expression à part entière, pour les petits comme pour les grands. Marre qu'on me prenne pour un fou parce que je regarde des dessins animés (ou que je joue aux jeux vidéo!), c'est vrai, quoi. ➤

EN FRANÇAIS DANS LE SEXE!

Preuve que les produits sexy nippons intéressent les importateurs: des boîtes françaises ont racheté les droits d'adaptation de certains mangas et animés! "Ogenki Clinic" est édité par Samouraï et les OAV d'"Angel" ainsi que des mangas dont le style se rapproche de celui de Silent Moebius seront traduits en français par un autre éditeur.

La plupart des jeux érotiques sont des RPG ou des "digital comics".

Les intros de ce genre évoquent les séquences animées sur NEC CD-Rom.

LES JEUX VIDÉO

Et les jeux vidéo, dans tout ça? Eh bien, sur PC, les CD-Rom pornographiques se taillent une belle part du gâteau... Mais il ne s'agit que de films interactifs. Les Nippons, eux, produisent de véritables jeux érotiques! Ce sont pour la plupart des RPG, mais on peut aussi trouver des jeux de baston et bien d'autres genres... Où les trouver, me demanderez-vous, avide de CULture que vous êtes?! Malheureusement, les bécanes supportant ce genre de jeu sont typiquement japonaises (le PC 98 de NEC, la FM Towns, qui sont des ordinateurs...). Reste la Marty, une console dérivée de la FM Towns, qu'on pourrait comparer à la NEC pour son "esprit nippon". Malheureusement, cette console n'est même pas disponible en import! Ce qui est fort dommage car il est certain qu'elle trouverait son public!

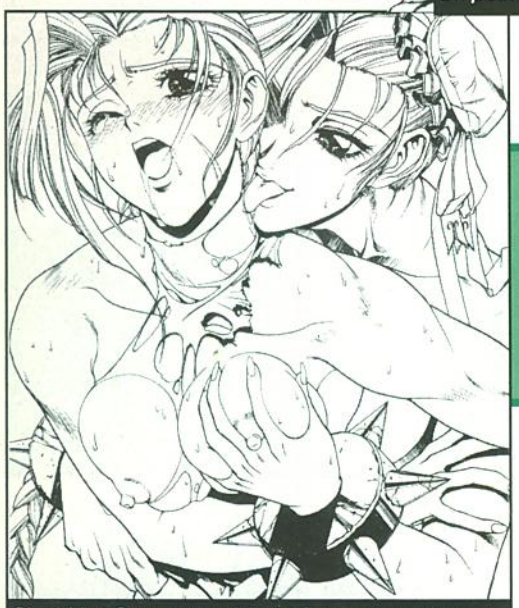
Un petit extrait de "Shin Angel 1".

LES VIDÉOS

Deux cassettes vidéo doublées en français devraient être éditées au mois d'août. Pour ses débuts dans l'édition, cette nouvelle société a décidé de sortir des produits érotiques de très bonne qualité: le premier OAV des nouveaux "Angel" ("Shin Angel"), très récent au japon, ainsi que "Dragon Pink", un OAV érotico-fantasy! La suite de ces séries sortira avec moins d'un mois de décalage par rapport au Japon! Quant aux scénarios, consultez les photos, elles se passent de commentaires.

Voici l'illustration du Laser Disc Video (LDV) de "Dragon Pink".

L'illustration du LDV de "Shin Ang



Chun Li et Cammy semblent très proches dans cette version...

LES PARODIES

Il est assez fréquent que des personnages connus se retrouvent utilisés dans des mangas érotiques... Dans les animés aussi, d'ailleurs: certains OAV inspirés de la série des "Cream Lemon" en sont un bon exemple. Chun-Li est sans doute l'un des personnages le plus populaires de ce genre de parodie!

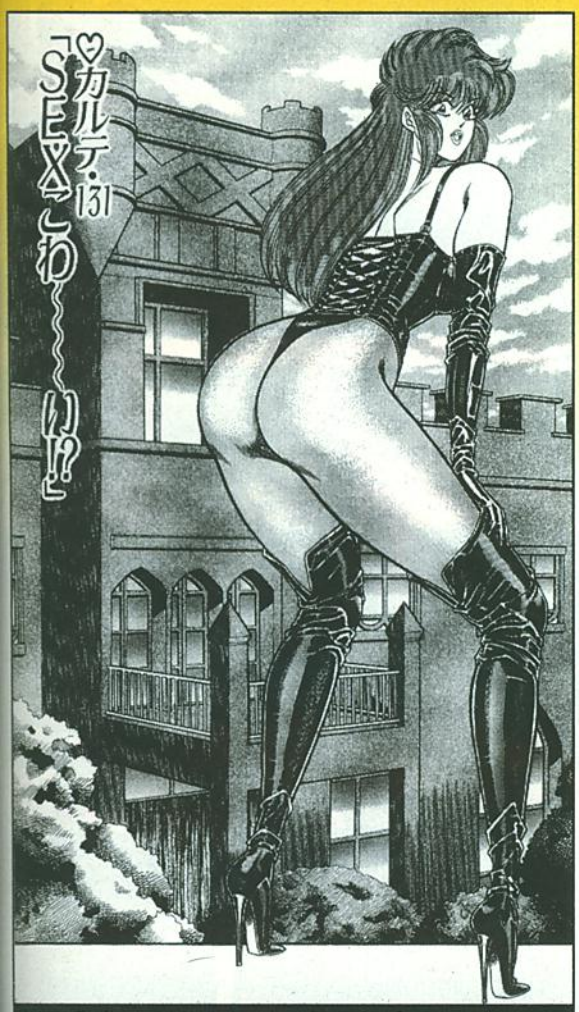
Voilà deux des créatures très amoureuses que vous pourrez trouve dans les mangas de U-Jin.

Vivement que les OAV sortent en français....

LA FESSE GAIE

Un cocktail apparemment antithétique, le sexe et l'humour, est très répandu au Japon. L'auteur qui représente le mieux cette tendance est U-Jin. Il s'est "spécialisé" dans le manga érotique (raison pour laquelle il utilise un pseudonyme).
Le style de ses débuts oscille entre celui de K. Otomo ("Akira") et celui de R. Ikegami ("Crying Freeman"). Depuis, sa patte s'est affirmée et il est aujourd'hui, à mon sens, le meilleur dans sa partie. On lui doit entre autres "Angel", "Konaï Shaseï" et "Q&I".

Un petit passage humoristique, à la City Hunter.

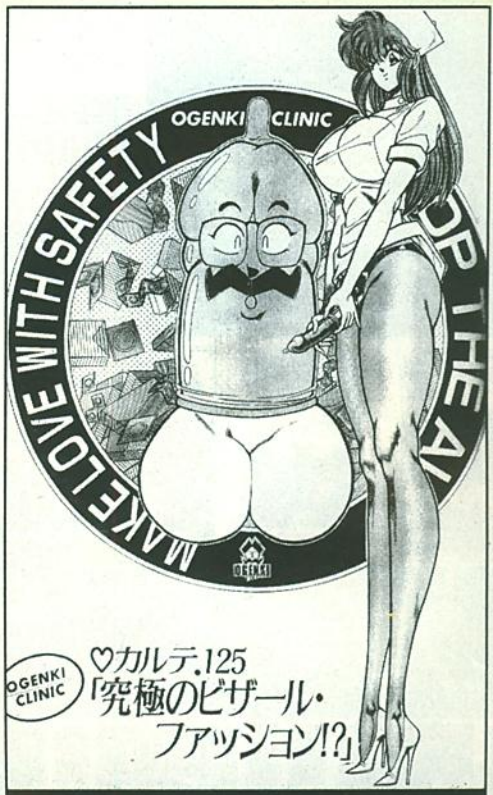


On ne dirait pas, comme ça, mais cette charmante personne est une infirmière "très qualifiée".

➤ Un marché d'avenir!

Le sexe fait vendre, sur cela je pense que tout le monde s'accordera. Et au Japon plus qu'ailleurs, peut-être. Aussi est-il intéressant de faire le point du marché japonais, d'autant que, nous l'avons vu, moult versions françaises sont sur le point de débarquer! Elles ne toucheront sûrement pas que le marché des "animé fans", et ce sera l'occasion pour beaucoup de gens de "découvrir" l'animation. S'ensuivront alors sûrement des reportages faits par des journalistes incompétents qui n'y connaissent rien, avec images choc à la clé... Enfin, espérons que le public saura conserver son sens critique. Pour clore ce dossier, un peu de vocabulaire: connaissez-vous la véritable signification de "otaku"? C'est un terme générique, donc qui ne désigne pas exclusivement les fans de dessins animés japonais, et que l'on peut traduire justement par "fan"! Par ailleurs, ce que l'on ignore souvent, c'est que ce mot a une connotation très péjorative au Japon: un otaku vit en marge de la société, il reste chez lui pour assouvir sa passion... Il n'a pas de contact avec l'extérieur, si ce n'est avec d'autres fans! Ce dossier aura-t-il fait de vous un otaku?

Les petites écolières ne sont plus ce qu'elles étaient.



Petite leçon de choses: sortez couvert.

LES MANGAS EN FRANÇAIS

Le premier manga d'une longue série d'aventures érotiques devrait paraître à la fin du mois de juin. Les suivants seront diffusés au rythme d'environ un tous les deux mois (bimestriel). Le tout sera en français, bien entendu, et de très bonne facture, nous annonce-t-on! Le dessin est d'une bonne qualité graphique et ressemble un peu à celui de Silent Moebius. Un petit détail pour la route: la première histoire montre un jeune garçon, plutôt seul, qui s'achète un CD. Et lorsqu'il l'écoute, une charmante jeune fille en sort et... Ça ne vous rappelle pas le début d'un manga connu? Je vous aide: Katsura ("DNA2", "Iria"...), ça vous dit quelque chose?

Les premières pages de "Tropical Eyes" sont en couleurs.

Ça a l'air de lui plaire.

Voici la couverture du premier manga qui sera commercialisé en version française.

DRAGON BALL Z

Usio & Tora 2

Cassettes vidéo SECAM
Sous titrée Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 1	165 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 2	135 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 3	135 F
Chronique de la guerre de lodoss Vol 4	135 F
Ushio et Tora Vol. 1	110 F
Ushio et Tora Vol. 2	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 1	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 2	110 F
Lemnear	135 F
Iria	135 F
Ranma 1/2 Vol. 1	145 F
Ranma 1/2 Vol. 2	145 F
MAPS	145 F
Borgman 2058	145 F
Bubblegum Crisis	135 F
Slow step	135 F

PACK LODOSS 4 volumes **529F**

PACK YOHKO 2 volumes **210F**

PACK Ranma1/2 2 volumes **279F**

PACK Ushio 2 volum **210**

Cassettes vidéo SECAM
en version française intégrale

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	129 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	129 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	129 F
Vol. 4	La Menace de Namec	129 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	129 F
Vol. 6	100.000 Guerriers...	129 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	129 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	129 F
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	129 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	129 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	129 F
Vol. 12	Dragon Ball le film	129 F

PACK 2 vol. au choix **250F** Soit 125 F le volume

PACK 8 vol. au choix **880F** Soit 110 F le volume

PACK 4 vol. au choix **480F** Soit 120 F le volume

PACK 10 vol. au choix **1050F** Soit 105 F le volume

PACK 6 vol. au choix **690F** Soit 115 F le volume

PACK 4 vol. au choix **1188F** Soit 99F le volume

Bubblegum Crisis

Ranma 1/2

Yohko

Maps

Lodoss 1

Lodos

2 cassettes au choix **260F** Soit 130 F le volume

3 cassettes **375F** Soit 125 F le volume

Cassettes vidéo PAL
en version originale

Le retour de Broly	149 F
Bio Broly	149 F
Street Fighter (Dessin animé)	149 F

Figurines Résines Full Color 150 F le set

GOODIES

Heros Collection 3
Le sachet de 10 cartes
Les 5 Sachets
Les 20 Sachets + Poster

Power Level 13 DB
Les 5 Cartes
Les 10 Cartes
Les 20 Cartes

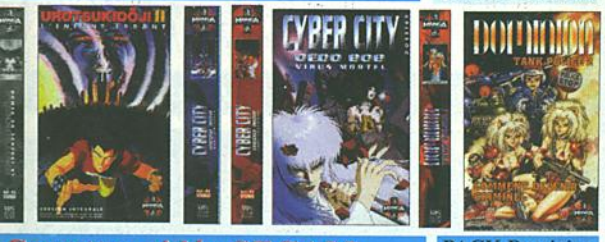
Cardass DBZ Série
Les 5 Cartes
Les 10 Cartes
Les 20 Cartes

Cardass DBZ Adve
Les 5 Cartes
Les 10 Cartes
Les 20 Cartes

Cartes de Collection
Ramicard DBZ
Photos DBZ
Shitajiki DBZ

DIVERS DBZ
Pochette de 9 PP card 25
Hard case PP card 25
Kit PP car 25 GM
Classeur de cartes
Set de 5 diapositives DBZ
Marque page DBZ
Visioneuse DBZ
Figurine DBZ résines
Posters

Consulter notre catal



Figurines Super Battle Collection

BANDAI

Vol 1	99 F
Vol 2	99 F
Vol 3	99 F
Vol 4	99 F
Vol 5	99 F
Vol 6	99 F
Vol 7	99 F
Vol 8	99 F
Vol 9	99 F
Vol 10	150 F
Vol 11	129 F
Vol 12	129 F
Vol 13	129 F
Vol 14	129 F
Vol 15	129 F
Vol 16	129 F

Vol 15

Vol 16

Cassettes vidéo SECAM
en version française intégrale

Dominion Vol 1	149 F
Dominion Vol 2	149 F
Cyber city Vol 1	129 F
Cyber city Vol 2	129 F
Cyber city Vol 3	129 F
Urotsukidoji Vol 1	149 F
Urotsukidoji Vol 2	149 F
Venus Wars	149 F
Lamu	99 F
Shurato	99 F
Ken le Survivant	99 F

PACK Dominion 2 volumes **269F**

PACK Cyber City 2 volumes **269F**

PACK Urotsukidoji 2 volumes **269F**

Le dernier Shitaji Dragon Ball Z **30 F**

Cartes Jeux de roles

MAGIC en français

MAGIC BOOSTER **17 F**
15 cartes à collectionner et à jouer

Trading Card US X-MEN

Flear 94	25 F la pochette
Flair 95	40 F la pochette
Marvel Chromium	30 F la pochette

POWER LEVEL 13

AMICROPUCE

JEUX VIDEO AMICROPRIX

TOURS
97, av. de Grammont
☎ 47 20 56 81

ORLEANS
19 rue Ste Catherine
☎ 38 68 15 50

Le meilleur des jeux vidéo et de la japanimation
Les prix réservés uniquement à la vente par correspondance

MEGA PROMOTION
NBA JAM 2

Super Nintendo
~~495 F~~
349 F

Megadrive
~~420 F~~
329 F

Art Book DRAGON BALL Z 149 F

Enfin un art Book sur Dragon Ball Z relatant les exploits de **GOZITA** (la fusion de GOKU et VEGETA). Dans le dernier FILM au Royaume des morts.
«Les fans vont se l'arracher»

Cassettes vidéo SECAM

en version française intégrale
Disponible le 15 JUIN

Cobra Vol 1 — **149 F**
Ken le Survivant le film — **149 F**
Macross le film — **149 F**

REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS
Tél. 38 68 15 50
Fax 38 54 87 14

Cassettes Vidéo PAL
Interdit aux - de 18 ans

High Scholl Invasion	Vol 1	195 F	Ogenki Clinic	Vol 3	195 F
High Scholl Invasion	Vol 2	195 F	La blue Girl	Vol 1	195 F
High Scholl Invasion	Vol 3	195 F	La blue Girl	Vol 2	195 F
Ogenki Clinic	Vol 1	195 F	U-JIN	Vol 1	195 F
Ogenki Clinic	Vol 2	195 F	KAMASUTRA	Vol 1	195 F

Mangas Japonais Interdit aux - de 18 ans

ngel	7 vol.	55 F *le vol*
ngel Français		45 F *le vol*
nce Shoin	10 vol.	55 F *le vol*
ng Men	3 vol.	55 F *le vol*
ette	4 vol.	55 F *le vol*
nai Shasei	5 vol.	65 F *le vol*
blue girl		110 F *le vol*
nki Clinic	9 vol.	65 F *le vol*
nki Clinic Français		65 F *le vol*
& 1	5 vol.	65 F *le vol*

Street Fighter II X		129 F *le vol*
Sailormoon X		129 F *le vol*
Visionary	9 vol.	65 F *le vol*
Conspiracy		65 F *le vol*
Moon paradise		65 F *le vol*

ART BOOK EROTIQUE

U JIN GARO X Live	395 F
U JEUNE Français	165 F
DO KYU SEI 2	265 F

CATALOGUE COULEUR
24 Pages
35 Francs
Frais de port Compris
GRATUIT
Pour toute Commande Supérieure à **350 F**
MANGAS
VIDEOS
GOODIES
FIGURINES
CARTES Etc....

Mangas Français

Dominion

Dragon Ball

Vidéo girl AI

Sailormoon

Akira

Applessed

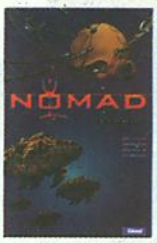
Ranma 1/2	6 vol.	37 F le vol.	Dominion		75 F le
Dragon Ball	14 vol.	37 F le vol.	Vidéo girl AÏ	7 vol.	30 F le
Sailormoon	2 vol.	37 F le vol.	Gunnm	2 vol.	39 F le
Orion	2 vol.	76 F le vol.	Docteur slump	2 vol.	37 F le
Street Fighter II	2 vol.	46 F le vol.	Nomad	2 vol.	96 F le
Applessed	3 vol.	76 F le vol.	Striker		46 F le
Black Magic		75 F le vol.			
Akira	12 vol.	96 F le vol.			
Crying freeman		49 F le vol.			

Gunnm

Ranma 1/2

Striker

Dr Slu mp


Nomad

Orion

Mangas Japonais Noir & Blanc

Dragon Ball Z	40 vol.	39 F le vol.	Sailormoon	9 vol.	39 F le vo
Ken le survivant	27 Vol.	39 F le vol.	Yuyu Hakusho		39 F le vo
Bastard	16 vol.	39 F le vol.	Cat's eyes		39 F le vo
3 X 3 Eyes		55 F le vol.	Orange road		39 F le vo
City Hunter	9 vol.	39 F le vol.	DNA 2	5 vol.	39 F le vo

Animé Comics Japonais
Couleur 80 F le volume

Vol. 1	Kourat	*Vol. 9*	Thales
Vol. 2	Métal Kourat	*Vol. 10*	Docteur Willow
Vol. 3	Baddack	*Vol. 11*	Le Retour de Broly
Vol. 4	Les Cyborgs	*Vol. 12*	Garlic
Vol. 5	Trunks Story	*Vol. 13*	Bio Broly
Vol. 6	Broly	*Vol. 14*	Dragon Ball 1
Vol. 7	Bojack	*Vol. 15*	Dragon Ball 2
Vol. 8	Super Nameck	*Vol. 16*	Dragon Ball 3

Dragon Ball Z N° 4

NEW
Manga Japonais Noir & Blanc
39 F

Livraison le lendemain matin pour 10 F de port en plus

Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM..... Prénom .....
Adresse.....
.....
Ville..... Code postal.....

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
TOTAL A PAYER	

Votre N° de téléphone

Signature des parents pour les mineurs

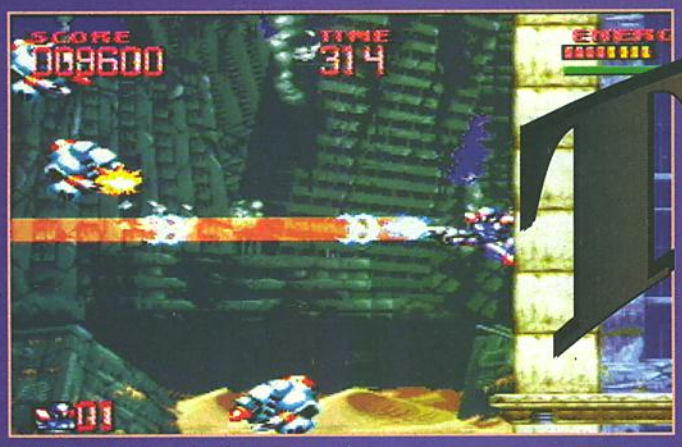
Mode de paiement ☐Chèque bancaire ☐Contre-remboursement + 45 F
Chèque débités le jour de la livraison ☐Carte bancaire (16 Numéros)
Carte N°...../...../...../.....Date expiration...../.....
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées dans ces 3 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

A retourner à :
AMICROPUC
19 rue Ste Cather
45000 ORLEANS

SU TURI

Dans la lignée de ses prédecesseurs sur PC, MD et SNIN, Super Turrican 2 vous invite à revêtir l'armure Turrican pour réduire à néant le Vilain. Ça va blaster...

L'armure Turrican a plusieurs fonctions. D'une part, elle vous permet de vous protéger dans une certaine mesure, non seulement parce qu'elle est assez résistante mais aussi parce qu'elle intègre un système d'armement relativement complet. D'autre part, elle vous donne la possibilité de vous transformer en bombe vivante (et roulante), dans les limites de l'énergie disponible. Par ailleurs, vous pourrez vous accrocher aux murs verticaux et horizontaux grâce à un bras extensible qui servira à attraper les bonus trop haut. Le schéma, pour le personnage, est donc assez similaire aux précédents épisodes, et seules quelques armes nouvelles ont fait leur apparition. En revanche, les situations auxquelles vous serez confronté diffèrent sensiblement. L'utilisation des rotations et des zooms donne une envergure nouvelle à l'aventure, et le mode 7 est à présent utilisé dans certaines phases de jeu. On remarquera également que vous pouvez à présent chevaucher des petits monstres de technologie (Land Rover futuriste, vaisseau spatial, scooter aquatique...), ainsi que visiter un niveau tout droit tiré du mythique Axelay...



Votre bras extensible vous permet de vous accrocher au mur. Idéal pour escalader de telles parois.

Admirez les dégradés dans le ciel, et le rendu des nuages...

AVIS — *oui, mais...*

SPY

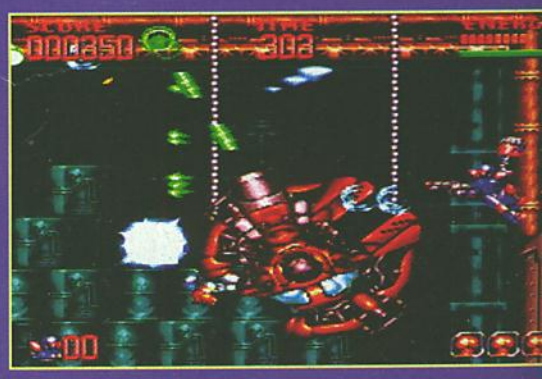
On va encore dire que je cherche la petite bête! Certes, le jeu est très beau et bien réalisé, l'action est soutenue, les boss coriaces et graphiquement très réussis. Mais je n'y ai rien trouvé qui m'ait scotché au téléviseur ("Mais non, maman, je n'ai pas faim")... Le joueur demeure un peu passif et cette version n'est pas aussi prenante que le Turrican premier du nom. Ces impressions restent, je vous l'accorde, très subjectives, et force est d'admettre que la réalisation de ce Turrican est superbe: graphismes très détaillés, musique aux thèmes novateurs (même si elle n'est pas toujours bien adaptée), et "habillage" original. J'ajouterai que les situations sont très diversifiées, et que la durée de vie est correcte pour un joueur moyen. Bref, si moi, j'ai été déçu, je sais que certains trouveront cette version à leur goût.

TURRICAN? EUX SE MARRENT!

Toujours présents à l'appel, ces mignons de Vilain vont vous donner à retordre. Toutefois, des techniques spécifiques vous permettront de battre sans trop de mal (comptez deux vies en moyenne).

Simple mais efficace, ce boss va vous permettre de vous familiariser avec la tranformation en boule, dont il faudra user pour l'éviter.

Soyez vif et rapide pour tirer sur la langue de ce boss. Les "méga bombes" sont très utiles. Si vous n'en avez pas, tâchez d'être toujours en mouvement.



Ce boss n'est qu'un hors-d'œuvre: le véritable gardien se situe juste derrière.

PER RICAN 2

Ce scooter aquatique vous permettra de vous balader sous l'eau sans dommage. Vous pouvez bien sûr tirer dans ces aires sous-marines.

EFFET DE STYLE...

On ne cesse de vous rabâcher que la SNIN a un potentiel technique supérieur à la MD du fait que des fonctions du hardware sont dédiées à des tâches telles que le zoom, la rotation et le Mode 7. Voici, en images, ce que cela donne dans un jeu tel que Super Turrican 2.

Cette partie shoot'em up montre la diversité de ce Turrican. Le principe des décors qui défilent en rouleau sous le vaisseau n'est pas nouveau (voir Axelay, sur le même support), mais l'effet est toujours saisissant.

Effet de transparence pour une vapeur verte – qu'il faut éviter à tout prix!

Mode 7 et rotation pour cette balade dans le tourbillon, moins paisible qu'elle n'en a l'air.

Utilisation du Mode 7 pour cette course à bord de ce Landspace.

AVIS — oui!

Turrican, un nom synonyme d'action et de stress au paddle, un titre qui fait encore vibrer les vétérans du jeu vidéo. Turrican version 1995 arrive, et ne décevra pas ses amateurs. L'ambiance rappelle toujours la désolation des décors de Mad Max. Le concept des niveaux est toujours aussi recherché : on passe des épreuves de saut, on utilise le grappin sans modération, on fuit des vapeurs vertes, et on a même droit à du pilotage de moto. L'intérêt réside aussi dans la découverte progressive des facettes du personnage. A chaque niveau, on déniche des astuces dans le maniement. Le seul petit regret (mais ce n'est qu'un tout, tout petit regret) vient de la configuration originelle du paddle, qui s'avère peu commode. On s'y perd un peu au début. Mais ce n'est qu'un détail, qui s'estompe avec le temps. Donc, en conclusion, Turrican est un bon petit jeu sur lequel on peut soulager ses nerfs en toute quiétude. Cependant, il n'atteint pas les sommets culminants des meilleurs jeux du genre sur SNIN.

GIA

ÉDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SHOOT-THEM-UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: VARIABLE

PRESENTATION — 80%
Les graphismes de l'intro sentent la 32 bits, mais les images bougent si peu que l'illusion disparaît.

GRAPHISMES — 92%
Aussi détaillés que colorés, les graphismes sont superbes et variés.

ANIMATION — 88%
Zooms, rotations, et donc, mode 7 à l'honneur. Le personnage est toutefois un peu statique.

MUSIQUE — 84%
Belle, mais les cuivres, prépondérants, conviendraient plus à un jeu d'aventure qu'à un jeu d'action.

BRUITAGES — 80%
Des bruitages très "space"...

DUREE DE VIE — 85%
Le jeu est assez long et on avance lentement.

JOUABILITE — 78%
Un temps d'adaptation certain est nécessaire, et une nouvelle configuration de pad n'est pas malvenue.

INTERET — 89%
Un jeu bien réalisé, bourré d'action, mais auquel manque un "je-ne-sais-quoi" pour qu'il puisse atteindre 90%.

PROGRESSION À DEUX OBLIGATOIRE

Lié à votre partenaire par des anneaux magiques, vous prenez de l'élan grâce à lui. Inversement, son poids peut vous freiner. En fait, il ne faut jamais s'arrêter... d'autant moins que le timing est fort serré.

Prenez votre personnage secondaire dans vos petits bras et envoyez-le sur l'interrupteur: les couleurs du niveau changent.

Pour ouvrir certaines portes, vous devez placer vos deux persos à des endroits indiqués au sol. Etirez la "corde" pour y parvenir, la porte s'ouvre: partez en flèche.

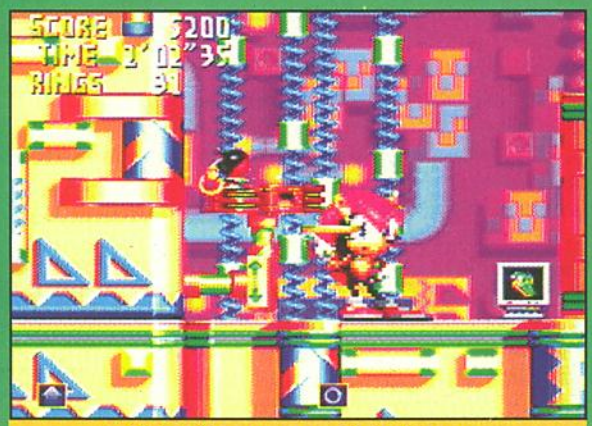
Votre partenaire envoyé en l'air vous hisse à l'étage supérieur.

Charmy Bee, l'abeille volante, entraîne Vector, le crocodile, sans effort malgré sa petite taille.

Knuckles a le pouvoir de voler, et traîne Vector le crocodile dans son sillage.

Pour enfin convaincre, la Megadrive 32X démontre ses capacités techniques avec un jeu bien speed "à la Sonic". Vitesse d'animation délirante et mode de jeu novateur sont au programme. Quant à l'intérêt, c'est une autre histoire.

Cinq personnages à guider pour vous tout seul! On retrouve Knuckles, mais aussi Myghty, Charmy Bee l'abeille, Espio le caméléon et Vector le crocodile, plus un sixième personnage caché qui apparaîtra tard dans le jeu. Tous ces acteurs ont des capacités différentes: certains se mettent en boule, d'autres volent... Mais l'essentiel est de savoir que vous serez toujours deux à l'écran, car c'est là toute l'originalité de ce jeu! En mode 1 joueur, vous dirigez votre personnage principal plus un autre, guidé par vos actions et relié à vous par le biais d'anneaux magiques. Comme une corde que l'on peut tendre, et au moyen de laquelle vous pourrez projeter votre partenaire sur des interrupteurs, le fixer au sol pour prendre de l'élan puis jaillir à une vitesse phénoménale ou le lancer en l'air pour atteindre les étages supérieurs du niveau. En mode 2 joueurs, le principe est le même si ce n'est que vous dirigez chacun un personnage.
Les options sont toujours présentes avec des anneaux à ramasser et des pouvoirs nouveaux comme le fait de grossir ou de pouvoir changer de partenaire en cours de partie. Après avoir visité les cinq niveaux du jeu, vous n'éviterez pas l'inévitable, en la personne de Robotnik.



Cette icône vous permet de changer de partenaire en cours de niveau.

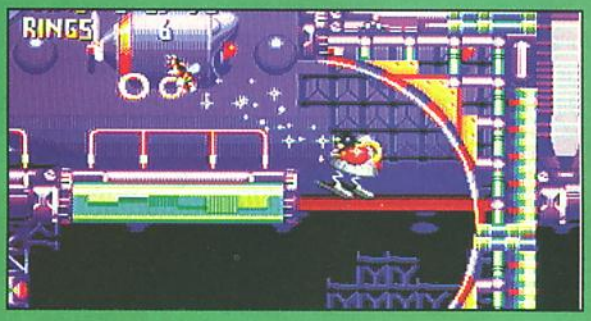
Certaines options vous permettent de grossir ou de rapetisser. L'occasion de découvrir des passages dérobés ou de sauter plus haut.

AVIS

ELVIRA

Je me suis bien éclatée sur Son et ses successeurs, mais là, pa de doute, je bloque! Les couleur sont "flashy" à mort et les yeu crient vite grâce devant cet ama game d'éclairs fluo. Pire, les pe sonnages auraient tendance à s confondre dans le décor. Certes, le principe qui consiste diriger deux sprites en utilisan leur élan mutuel pour progresse est novateur mais, une fois ass milées, les actions se révèlen toujours semblables et le niveaux plutôt courts. La 32X fait étalage de se capacités techniques: zooms et déformations abon dent, mais l'intérêt de jeu n'est pas à la hauteur d ces prouesses.

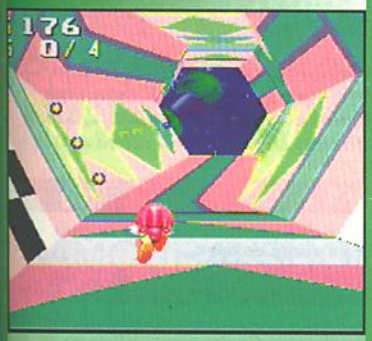
Au début du jeu, Robotnik apparaît et vous donne votre premier partenaire, Espio, qui peut grimper au plafond.



La console décide quel niveau vous devez parcourir.

ZONES-BONUS EN 3D

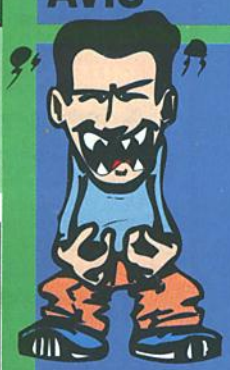
Comme dans Sonic, vous accédez à des zones de bonus grâce au nombre d'anneaux détenus en fin de niveau ou récoltés dans des zones spéciales que vous dénicherez un peu partout. Votre perso évolue dans des couloirs en 3D, les rotations sont à l'honneur, tandis que vous ramassez des options en évitant les obstacles.



Vous pouvez grimper au plafond pour récupérer les sphères bleues de ce niveau-bonus, mais gare aux piquants et bumpers sur lesquels vous vous jetez, abusé par l'effet 3D...

Evitez les carrés "Exit" et empochez les anneaux, les vies et les points.

AVIS — ouh, que non!



SPY

Je suis un inconditionnel de la saga des Sonic, mais cet épisode m'a laissé froid. Non qu'il soit mal réalisé, ni que les personnages manquent de charme, mais l'on s'y ennuie mortellement. En fait, l'impression générale qui se dégage de Chaotix conforte l'opinion que j'ai du support sur lequel il tourne: globalement négative. Je suis un peu dur mais il est vraiment dommage d'exploiter le filon Sonic (somme toute assez rentable) dans un jeu pareil. Je ne vous cache pas que j'attendais beaucoup de ce Chaotix, mais je m'aperçois qu'il n'apporte franchement rien. Je me demande même si l'absence de Sonic n'aurait pas quelque chose à voir avec la piètre qualité du jeu. La question reste posée.

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 85%
Démos de tous les niveaux, effets 3D et niveaux d'entraînement, ces derniers indispensables.

GRAPHISMES 79%
Décors à la Sonic aux couleurs psychédéliques qui fatiguent les yeux et empêchent de bien voir vos personnages.

ANIMATION 86%
Zooms, rotations, déformations, 3D, et une vitesse honorable, sans ralentissements.

MUSIQUE 80%
Thèmes variés, à la Sonic.

BRUITAGES 75%
Le "clink" des anneaux: traditionnel.

DUREE DE VIE 75%
Cinq niveaux assez courts et sans grande surprise.

JOUABILITE 84%
Après l'entraînement, la maîtrise des actions ne pose pas de problème.

INTERET 75%
Un goût de nouveauté pour ce jeu à la Sonic (sans Sonic) mais, hélas! à la saveur éphémère.

putty squad

Bien que leur nom laisse supposer des talents de danseur, les Mia se contentent de sautiller sur place. Ces petites balles roses et bondissantes attendent leur sauveteur Mia, de couleur bleue. Moins simple qu'il n'y paraît, ce jeu, d'action plus que de réflexion, demande de la souplesse. Mais beaucoup moins que pour danser le...

Dirigeant le Mia bleu, votre but est de trouver un certain nombre de Mia roses dans chacun des niveaux. Chaque fois qu'un Mia est sauvé, une voix digitalisée vous informe du nombre de Mia restants. Les recherches demandent une exploration approfondie des niveaux: vous devrez visiter des salles de bonus – et y récolter des étoiles – et apprendre à utiliser les objets récoltés sur le parcours ou donnés par des chats. Le Mia peut ainsi lancer des flèches à la place des coups de poing de base, poser des bombes ou appeler un matou qui posera de la dynamite à l'endroit demandé (au passage, il filera un coup de patte au Mia). Le sauveteur peut également enfler pour s'envoler dans les hauteurs du niveau mais cette action épuise vite ses points de vie. Certes, des gigots, hamburgers et autres mets peuvent ressourcer le Mia, mais les obstacles sont nombreux et la quête semble parfois bien longue.

Les ennemis méritent vraiment le détour: on voit des fakirs volants, des soldats embusqués, des tireurs en mont fière, des grenouilles affamées, des poissons véloces... Tous sont d d'une animation délirante et certains d'entre eux suivent le Mia dans déplacements: il faut leur sauter sur la tête, les frapper et faire explo les récalcitrants. Du monde de glace à la traversée d'un océan, on v défiler du paysage avec les Mia. Mais est-ce suffisant?

AVIS *oui, mais...*

ELVIRA

Ils sont sympa, ces petits Mia! Ronds et bondissants, le cœur sur la main, les yeux agités par le roulis incessant dû à leur mode de progression... Votre quête pour secourir les Mia roses dispersés dans tous les recoins d'un niveau prend pas mal de temps. Puisqu'il n'y a pas de chronomètre, on a tout le temps de fouiner, d'explorer les salles de bonus, d'utiliser les objets ramassés... Mais si les décors des mondes sont variés, l'action, elle, demeure toujours la même. Et la difficulté du jeu augmente alors que son intérêt tend à diminuer. Oui, ils sont sympa, ces Mia, mais un peu plus de réflexion aurait enrichi le challenge de leur sauvetage.

LE MIA S'ADAPTE À TOUS LES CLIMATS

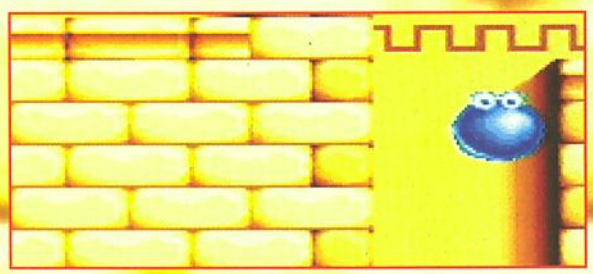
Les décors des différents mondes sont plutôt réussis et certaines options permettent au Mia de se sortir de toutes les situations.

Sous terre, les échelles sont salvatrices. Certains ennemis libèrent des options en encaissant un coup de poing.

Il a neigé et le Mia glisse sur les toits de la ville. Il peut ramasser les tremplins pour les utiliser ailleurs.

En mer, la progression est malaisée, et les poissons sont rapides. Sauvez le Mia rose en vous "aplatissant" sur lui.

En mode 2 joueurs, l'écran se divise en deux et les Mia sauveteurs se déplacent où ils le désirent.



Le pouvoir de base du Mia bleu est de se gonfler comme une montgolfière pour s'envoler dans les hauteurs, mais cette action coûte cher en points de vie.

OCEAN/OCEAN
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/ACTION

PRESENTATION	**80%**
Des démos de différents niveaux et une option de configuration du paddle.	
GRAPHISMES	**76%**
Différents mondes et de nombreux ennemis soignés, mais une grande simplicité de base...	
ANIMATION	**83%**
Chaque ennemi a droit à une animation personnelle. Sinon, le jeu n'appelle pas d'animations délirantes...	
MUSIQUE	**77%**
Des petits thèmes tout simples.	
BRUITAGES	**84%**
Voix digitalisées des ennemis, bruit des tirs et cris des animaux: un éventail fourni.	
DUREE DE VIE	**80%**
De nombreux niveaux à la difficulté accrue: les mots de passe vous seront utiles.	
JOUABILITE	**85%**
Tous les boutons servent et la maîtrise en est aisée. A deux, l'écran se divise et on ne voit pas grand-chose..	
INTERET	**75%**
Distrayant et doté de graphismes variés, ce jeu d'action mâtiné de réflexion se révèle toutefois d'un interêt limité.	

VIRTUA

JEUX VIDÉO NEUF ET OCCASIONS

CANNES
141, Rue d'Antibes
Tél. 93 38 01 13
Fax 93 38 05 78

NOUVEAU !

TOULOUSE
C. C^ial St Georges
Tél. 61 21 03 54
125 m² de jeux !
ECRAN GÉANT
A côté de Pier Impor

ENFIN ! VOUS ALLEZ JOUER MOINS CHER

Des milliers d'articles en stock !

OCCASIONS
On rachète cash !

TOP MEGADRIVE

NBA JAM.TE	349 Frs
PITFALL	299 Frs
MICKEYMANIA	299 Frs
LEMMINGS 2	299 Frs
SAMOURAÏ SHODOWN	349 Frs
LA LÉGENDE DE THOR	429 Frs

TOP SUPER NINTENDO

NBA JAM.TE	399 Frs
FATAL FURY SPECIAL	399 Frs
NBA LIVE 95	299 Frs
PITFALL	349 Frs
LEMMINGS 2	299 Frs
POWER DRIVE	379 Frs

DES CENTAINES DE JEUX À DES PRIX DÉLIRES !

PS-X - SATURN - 3DO
Toutes les nouvelles consoles en démo !

VIRTUA

DES SPÉCIALISTES QUI VOUS FERONT ENTRER DANS LE FUTUR

BA
& R

TOUS SES AMIS SONT LÀ!

Les fans de Batman connaissent bien leurs têtes: Joker, Double Face et Catwoman attendent l'homme chauve-souris au tournant des niveaux. Les affrontement sont multiples et, il faut bien le dire, les bougres sont coriaces!

Rotations et zooms sur la MD, avec cette pince qui vous empêche d'atteindre le boss volant.

Joker dans sa montgolfière, comme il se doit.

Fin du troisième épisode, le "Tea Time" s'achève dans un décor en "3D" où vous attend un boss joliment coiffé.

On touche au but avec ce boss de fin très bien protégé par un rayon rouge tournoyant.

Attention, la tasse vous poursuit! Où sont les contes de fées d'antan?

Créé par Bob Kane en 1943, man a débordé le cadre de comics américains par le biais films, de dessins animés et de Après la SNIN, c'est vers la MD l'entraînent ses pérégrinations Catwoman, Joker et Double Face sont de la fête tant que boss finaux des quatre longs épisodes jeu. Mais Batman les rencontre aussi au cours de niveaux car ils exhibent toute leur panoplie en fai office de boss intermédiaires. Dix-huit sous-nivea de beat'em all vous attendent, entrecoupés d'un niveau de shoot'em up dans la Batmobile volante de séquences où la chauve souris vole, équipée roquettes dans le dos, dans des univers en 3D. L zooms et rotations sont aussi de la partie. Des gr phismes bien colorés et une animation très soign mettent en valeur le héros bondissant aux action multiples. Batman donne des coups de pied et d poing, s'agrippe aux plafonds sans que cela l'empêche de se battre, et peut également tirer. Les options ramassées lui permettent d'utiliser d rentes armes au cours du jeu. Concentré, son tir dévastateur! Les icônes de tête de mort font tout exploser à l'écran. Dommage qu'on ne puisse pa prendre et les utiliser au moment opportun... L'ac est trépidante et il n'est pas question d'éviter les ennemis: vous n'avancez que si tous les méchan lieu ont été détruits! Du pur beat'em all! Le jeu es assez difficile en mode 1 joueur mais, à deux, Ro et Batman progressent plus aisément. Un mode joueurs bien sympathique.

AVIS *oui, mais...*

ELVIRA

Batman et Robin, très fidèlement représentés dans le jeu, évoluent souplement. L'animation des combats est très fluide. Par ailleurs, le mode 2 joueurs ne souffre d'aucun ralentissement et offre le plaisir de blaster à deux un bon nombre de méchants et de boss résistants. Ces phases de beat'em all, heureusement les plus nombreuses, constituent la partie réussie du jeu (même si elle peut tout de même lasser). Mais que dire du shoot'em up aérien, interminable, ou des niveaux "volants" (le dos flanqué de roquettes, Batman erre comme une chauve-souris en peine dans un tunnel genre quatrième dimension)? C'est long, et on cherche en vain de l'action, de la vraie! Les zooms, rotations et déformations que permettent les 32 méga du jeu ne compensent pas un interêt limité... Un jeu qui commence bien, avec deux épisodes bien conçus, et qui dégénère, avec deux autres tristement bâclés.

Double Face balance quelques bâtons de dynamite, histoire de réchauffer un peu l'atmosphère.

L'univers d'Alice pour cet épisode au nom de "Tea T Les gentils lapins explosent à votre com

MAN & ROBIN

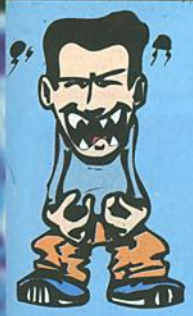
RENDEZ-NOUS LA BASTON!

L'idée de varier les plaisirs en diversifiant les actions n'était pas inintéressante, mais la réalisation de ces phases a été quelque peu bâclée! Certains niveaux sont très décevants.

Ce niveau est interminable et vos seuls ennemis sont quelques cosmonautes en goguette.

Une phase de shoot'em up lassante et son boss intermédiaire.

AVIS *Non!*



SPY

Le fanatique de Batman que je suis ne peut qu'apprécier une représentation graphique si léchée. Les premiers niveaux sont particulièrement réussis et les petits effets techniques (zooms et autres rotations) ne passent pas inaperçus. Par ailleurs, les animations sont très réalistes, et les postures nombreuses. Toutefois, il faut admettre que l'intérêt global est quelque peu limité. Dans les premiers niveaux, la baston est sévère et on en redemande, mais passé les deux premiers niveaux, l'action devient très répétitive. En fait, on a l'impression que les développeurs, se sentant obliger de combler l'espace offert par les 32 méga, se sont contentés d'enchaîner les niveaux à la va-vite. Pour une fois, le jeu aurait gagné à être un brin plus court... ou plus varié. Nombreux sont ceux qui, amoureux de la chauve-souris, seront fort déçus.

Un scrolling horizontal forcé vous pousse à sauter de camion en camion pour progresser dans cette jungle motorisée.

Le Joker se roule par terre, au désespoir d'avoir été vaincu!

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BREAT-THEM-ALL
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: N.C.
CONTINUE: N.C.

PRESENTATION 80%
Des dessins à la Comics présentent l'histoire et les deux héros. Une intro réussie!

GRAPHISMES 83%
Si les décors de fond sont souvent semblables, les ennemis sont soignés! La qualité du tout baisse progressivement.

ANIMATION 84%
Parfaite dans les niveaux de beat'em all, elle souffre ailleurs de ralentissements.

MUSIQUE 80%
Sympathique, elle accompagne bien l'action.

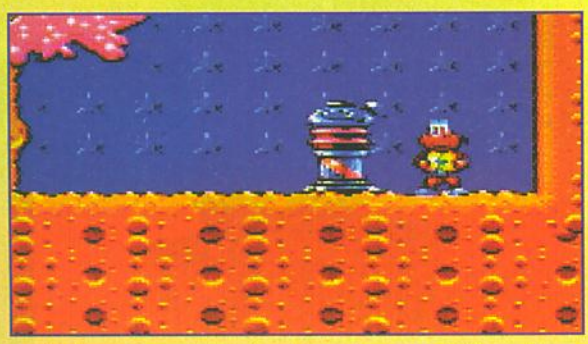
BRUITAGES 75%
Très basiques et peu nombreux.

DUREE DE VIE 90%
Seul, la progression sera longue, surtout sans mots de passe. A deux, ce sera un peu moins dur.

JOUABILITE 84%
S'il est simple de blaster ou de tirer, les déplacements aériens souffrent d'inertie.

INTERET 78%
L'animation des héros est parfaitement réussie, mais l'interêt du jeu va décroissant...

L'Opération Starfi5h n'est pas encore achevée: tandis que le Dr Maybe tente toujou de contrôler le marché du gruyère, James Pond, le poisson agent secret, se rend la Lune pour contrer les plans de ce fanatique de fromage à trous. Soixante niveaux ardus attendent au tournant ce poisson sautillant et plein de fraîcheur... malgré son à Agent du F.I.5.H., d'où le subtil jeu de mots du titre de cette cartouche, Pond doit retrou trois agents de son service détenus sur la Lune par le Dr Maybe. Sa mission consiste ég ment à détruire les mines de fromage de la planète. Un de ses camarades rescapé, Fin Frog, l'aidera dans ses recherches grâce à son méga-saut de grenouille et à sa petite ta idéale pour fouiner dans les espaces exigus! Pond n'est pas en reste, avec une accélér efficace et des bottes antigravité qui lui permettent de coller aux murs. En bons agents secrets, l'équipe aquatique – dont bien des gourmets feraient un fin souper – utilise un nombre de gadgets au cours de sa mission: les poids, les dentiers, les morceaux de gruyère et les rochers peuvent servir de projectiles. Cela dit, rien ne vaut le pistolet... La réflexion n'est pas absente du jeu avec des impasses et des pièges nécessitant beauco de recherche et un peu de stratégie, notamment pour l'utilisation des bombes, paraplui bottes à ressort. Deux personnages, des actions variées, de la réflexion et soixante nive labyrinthiques constituent une base de jeu vraiment solide.



Après avoir erré dans le niveau, Pond atteint la sortie, représentée par cette borne électrique.

OPERATION STARFI5H
JAMES POND 3

Avec ses bottes antigravité, l'agent secret a toujours les pieds sur terre et le dos droit.

AVEC LUI, ON RIGOLE, ON RIGOLE...

Les sempiternels gadgets sont bien sûr de la partie, avec pas moins de onze objets différents à utiliser plus de nombreux bonus. On apprécie le pistolet et les chaussures à ressort ainsi que...

Face aux murs, deux solutions: trouver dans le niveau de la dynamite ou une bombe, puis la ramener sans casse...

Le parapluie permet à Pond de ralentir ses chutes. A l'occasion, cette ombrelle peut servir de marchepied.

Cette coupe, souvent cachée dans des hauteurs, rapporte 100 000 points de bonus.

Rare et ô combien apprécié, ce cœur représente une vie de plus au compteur de Pond. Ça vaut parfois le coup de refaire plusieurs fois le même niveau.

Chaque niveau achevé vous ouvre plusieurs routes pour traverser les niveaux suivants. A la Mario World.

AVIS *oui!*

ELVIRA

Après les 16 bits, James Pond s'invite sur la Game Gear, où notre odorant agent secret a tout loisir de venir à bout de sa longue mission. Malgré le nombre important d'options, l'écran de jeu n'est jamais fouillis et la difficulté de certains passages accroche. Avec un tel jeu, un allié à dénicher et plus de 60 niveaux, on ne cesse de découvrir de nouveaux passages secrets et des zones-bonus inconnues! Les impatients qui prendront les raccourcis rateront l'occasion de nombreuses et problématiques phases de réflexion face à certaines impasses. Un jeu long et intéressant qui aurait mérité d'être plus beau.

MILLENIUM/US GOLD
PRIX: C
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	80%
Pas de démo, mais des dessins narrant la mission de Pond.	
GRAPHISMES	84%
Ils sont audacieusement colorés et bien visibles sur la portable.	
ANIMATION	74%
Pond a une bonne accélération, mais ralentissements et clignotements altèrent la griserie de la vitesse...	
MUSIQUE	80%
Des thèmes écoutables inspirés d'airs connus.	
BRUITAGES	75%
Peu nombreux mais correctement rendus.	
DUREE DE VIE	90%
Plus de 60 niveaux, aucun Continue et 1 mot de passe tous les 10 niveaux seulement!	
JOUABILITE	85%
Comme c'est bon, après une pointe de vitesse, de se prendre un ennemi de plein fouet! Où sont les freins?	
INTERET	87%
Des actions variées, beaucoup de secrets et une multitude de niveaux qui font presque oublier que les graphismes sont laids.	

Shadow Squadron vous plonge dans le silence et l'obscurité de l'espace infini. Similaire dans son principe à Star War, Shadow Squadron est un jeu tout en 3D temps réel et aux nombreuses missions. Pour en venir à bout, il vous faudra la Force...

Seul, ou à deux, Shadow Squadron propose au joueur que vous êtes des missions de nature assez semblable. Après avoir choisi l'un des deux vaisseaux disponibles, vous vous retrouvez lancé au fin fond de l'univers. Passé la vitesse de la lumière, un briefing vous informe de la nature de votre mission. Généralement, elle consiste à détruire bon nombre de vaisseaux ennemis. Un radar, comme d'habitude ultraperfectionné, repère les cibles à détruire. Il vous suffit alors de vous diriger vers elles et d'appuyer comme un malade sur le bouton de tir de votre manette. Si tout va bien, une formidable explosion remplira l'écran de votre téléviseur. En cas d'échec, si vous manquez votre cible donc, vous risquerez fort de goûter aux lasers ennemis. Et, comme dit souvent Djian, mon grand-père: "Laser bas, dit Djian, c'est chaud, très chaud." Comprenne qui pourra!

Après chaque mission, un vaisseau vient vous récupérer pour réparer vos dommages.

Ces petits vaisseaux sont très nombreux et très rapides mais facilement destructibles.

Voici votre vaisseau sur la rampe de lancement. Attention les yeux, ça va défiler à fond!

AVIS — *oh que non !*

NIICO

Inutile de tourner autour du pot: Shadow Squadron est aussi intéressant qu'un discours de Toubon devant une peinture de Marcel Dugenou, période rouge et verte. Il est vrai que le jeu est entièrement en 3D et géré en temps réel, mais il n'empêche qu'il est relativement lent et tout à fait ringard. La musique est digne d'un remixe de Dorothée et de ses Musclés et les bruitages des lasers sont comparables au pet d'une mouche constipée. Si Ze Killer avait été derrière moi, cela ferait longtemps que ce jeu aurait été explosé! Franchement, je me demande si c'est le jeu qui est mauvais ou si c'est la 32X qui est à bout de souffle. Cette "console 32 bits" (stop, je m'étouffe de rire) est loin d'avoir fait ses preuves en matière de graphismes fins, soignés et colorés. Allez, hop! à la poubelle et on n'en parle plus.

PETIT, MAIS COSTAUD!

Bien que le vaisseau que vous dirigez soit de pe taille, son armement n'en est pas moins puissa Quelques coups bien ajustés et le vaisseau ci explosera en un véritable feu d'artifice.

Malgré son apparence monstrueuse, ce vaisseau n'est pas indestructible.

La preuve: après quelques secondes d'acharnement c'est l'explosion

SEGA/SEGA
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

PRESENTATION	60%
Une petite, toute petite intro sympa, mais qui manque singulièrement de couleurs et de finesse.	
GRAPHISMES	65%
Hormis quelques gros vaisseaux, le jeu est très vide (normal, c'est l'espace) et manque de variété.	
ANIMATION	85%
Il n'y a pas de ralentissement à signaler (encore heureux). L'animation est fluide.	
MUSIQUE	45%
Très mal réalisée, elle est trop répétitive et manque beaucoup de profondeur. Nulle!	
BRUITAGES	45%
Du même niveau que la musique. Vous avez déjà entendu des lasers faire "bip bip" et "zap zap"!?	
DUREE DE VIE	79%
Les missions sont assez nombreuses mais elles restent très similaires. C'est pas Broadway!	
JOUABILITE	89%
Un bouton pour tirer, un autre pour accélérer, rien de plus simple.	
INTERET	70%
Shadow Squadron est assez bien réalisé car conçu en 3D temps réel, mais les missions sont répétitives et le jeu manque d'épaisseur. Bof!	

THE FLI

Tout commence avec la musique bien connue des Flintstones en fond sonore. On retrouve aussi leur univers familier dans les graphismes de ce jeu de plates-formes classique qui met en scène Fred en tant que héros et tous les membres de la célèbre famille préhistorique.

Des environs de sa maison au travers de la jungle en passant par des volcans en éruption, Fred doit parcourir une douzaine de sous-niveaux pour délivrer les membres de sa famille enlevés tour à tour. Ses armes sont la massue, les boules de bowling et les petites pierres qu'il ramasse sur son trajet. Quand il n'assomme pas à tour de bras, Fred ramasse des bonus, actionne des interrupteurs ou pousse de gros rochers pour pouvoir progresser. Car il faut être rusé pour résoudre les "énigmes" qui se présentent... D'autant plus que les interrupteurs actionnent souvent des passerelles situées bien plus loin dans le jeu... Autant dire que les aller-retour dans un même niveau sont monnaie courante et use le timing imparti. Cinq boss attendent Fred à la fin des niveaux, histoire de clore le tableau de ce jeu de plates-formes classique, sympathique mais à la jouabilité un peu stressante.

TROIS ARMES DE BASE

Outre sa massue, dont il use à volonté, Fred peut envoyer des boules de bowling pour dégommer une rangée d'ennemis ou projeter des pierres à courte distance. Les pierres et les boules de bowling se ramassent sur le parcours ou peuvent être récupérées après utilisation.

Le boss du premier niveau est beaucoup plus gros que notre petit Fred, mais moins teigneux...

La massue est l'arme de base pour casser la tête des ennemis et détruire les grosses pierres contenant des bonus.

Les petites pierres sont idéales pour assommer vos ennemis à distance. N'oubliez pas de les récupérer après usage.

Un niveau difficile: Fred doit faire rebondir ses enfants sur le toit de sa voiture. Problème: lorsque les enfants sont en l'air, on ne voit plus du tout la voiture...

Une longue descente devant vous? Lancez la boule, qui détruira toutes les "quilles" devant elle, du moins si vous arrivez à la suivre...

AVIS — *oui, mais*

ELVIRA

Les graphismes sont sympa, la musique aussi, missions de Fred diffèrent à chaque niveau, ruse est souvent de rigueur... Bref, les Flintston avaient tout pour me plaire dans ce jeu de plate formes qui leur est dédié. Hélas! j'ai un p déchanté en recommençant moult fois l niveaux, non pas tant à cause d'une difficul insurmontable que du fait d'un problème géné de jouabilité: Fred s'accroche avec lourdeur p grimper, il meurt rapidement, toutes ses actio ont un temps de retard... Tout ça irrite fort joueur, qui envoie le paddle voler à travers la piè en beuglant (toute ressemblance etc.).

TSTONES

Dans la jungle, les feuilles qui frémissent annoncent qu'un singe va jaillir.

AVIS *non!*

NIIICO

Et voilà encore un jeu qui aurait pu être intéressant, mais qui, à cause de sa jouabilité médiocre, se trouve catapulté au royaume des daubes! C'est vrai, quoi, on en prend plein la vue avec des graphismes très soignés, très variés et très colorés, on en prend plein les oreilles, les bruitages sont bien travaillés, mais l'essentiel du jeu, la jouabilité, a été totalement oublié! Jugez vous-même: il n'est pas possible de faire deux actions en même temps; par exemple sauter et donner un coup de bâton est chose interdite! S'accrocher à une plate-forme afin d'y grimper devient ainsi une mission impossible. De plus, la disposition des actions au paddle, même si celles-ci sont interchangeables, est là aussi mal pensée. Une dernière chose encore: il est vraiment regrettable de devoir recommencer le niveau depuis le début lorsque l'on perd une vie! The Flintstones est à mon avis une belle petite daube.

Au début de chaque niveau, un petit dialogue introduit la mission de Fred.

Y'EN A, LÀ-DEDANS!

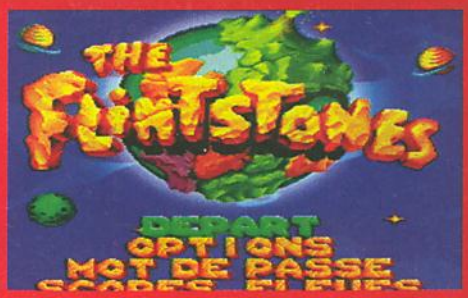
Il faut parfois se creuser un peu la tête pour progresser dans les niveaux: impasses, passerelles trop hautes, tremplins inefficaces... Fouillez tout le périmètre pour trouver la ruse.

Poussez cette pierre pour boucher les volcans en feu ou atteindre des plates-formes trop hautes.

N'assommez pas ce sanglier préhistorique car il vous enverra dans les airs en heurtant le tremplin.

Cette plante vorace a du mal à vous digérer et vous recrache haut dans le ciel.

Pour passer au-dessus de la lave, il faut trouver un interrupteur qui fera apparaître toutes les passerelles.



ÉDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: OCEAN
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1-2 JOUEURS NON SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: 2
SAUVEGARDE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 73%
Petite intro de base assez simpliste.

GRAPHISMES 83%
Agréables, variés et bien colorés, ils constituent l'atout principal du jeu.

ANIMATION 80%
La lenteur des actions n'appelle pas une animation délirante. Tant mieux, elle ne l'est pas...

MUSIQUE 84%
Bonne ambiance sonore avec des thèmes sympa.

BRUITAGES 85%
Bien rendus, stimulants.

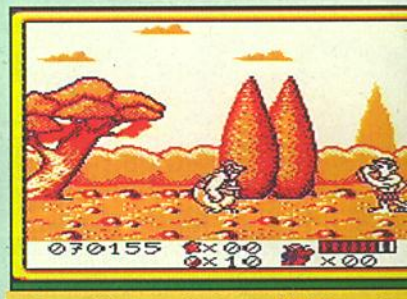
DUREE DE VIE 85%
Une bonne difficulté due sans doute à la jouabilité parfois douteuse.

JOUABILITE 74%
Fred a une sale tendance à se traîner et ses réactions sont lentes. La gestion des collisions pèche parfois également.

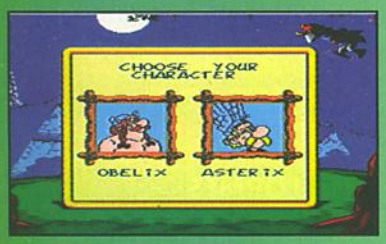
INTERET 79%
Un jeu de plates-formes sympathique, quoique très classique, mais à la jouabilité parfois douteuse, qui peut le rendre assez crispant.

OBÉLIX

Dans la forêt, les sangliers tentent leur chance...



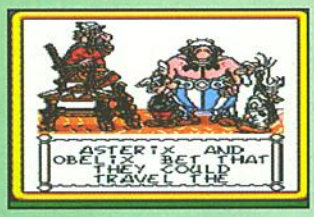
Cet athlète envoie des poids blessants. Sautez pour éviter les projectiles et "Paf!



Jules César pense avoir trouvé comment mater les irréductibles Gaulois: ses soldats ont construit une palissade autours de leur village pour les empêcher de sortir.

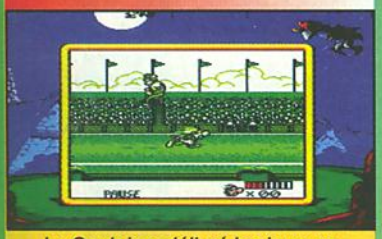
C'est mal connaître Astérix et Obélix... Le Gaulois choisi au début du jeu, Astérix ou Obélix, part en voyage pour prouver à César l'inefficacité de sa méthode d'encerclement. Il devra rapporter un souvenir de chacun des pays traversé lors de son périple qui l'entraîne en Grande-Bretagne, en Suisse, en Grèce et en Espagne. Chacun des pays est divisé en trois ou quatre sous-niveaux plus une épreuve finale qui lui permettra de gagner le souvenir convoité. Mais, en chemin, ça castagne à tout va contre les soldats romains, que ce soit en forêt, en montagne, en bateau, ou même en prison. Entre deux paires de baffes, notre héros se fera une joie de trouver une fiole de potion magique, qui lui confère une force surhumaine pendant quelques instants. Il pourra également glaner quelques pièces, pour gagner des vies supplémentaires, ainsi que des étoiles qui lui donnent accès à des tableaux bonus, etc. Tout se joue lors des épreuves finales, toujours très difficiles à remporter, comme les Jeux olympiques en Grèce ou la corrida espagnole.

Assommez les voleurs dans la ville et évitez les tonneaux.



DES SOUVENIRS POUR CÉSAR

Après avoir traversé un pays, et donc trois ou quatre niveaux, Obélix doit remporter des épreuves variées pour ramener au village un souvenir de son voyage.



Le Gaulois a délivré les joueurs de rugby emprisonnés par César et il participe au match Grande-Bretagne/Rome.

Un banquier suisse est enfermé dans un de ses coffres. Faites sauter rapidement toutes les portes à l'aide de barils de poudre.

Les Jeux olympiques en Grèce et trois épreuves pour votre champion: course de 100 mètres, haies et lancer de javelot.

AVIS — oui!

ELVIRA

Que ce soit clair, je ne vois pas de grande différence entre Obélix et Astérix! Le choix donné au début du jeu entre les deux personnages est plus pour le fun qu'autre chose. Mais la fidélité à différents albums des deux Gaulois est indiscutable: que ce soit en Suisse, en Espagne, en Grèce ou en Grande-Bretagne, on retrouve des passages de leurs aventures en bandes dessinées. L'idée du souvenir à gagner lors d'épreuves de fin de niveau est plutôt originale. Malheureusement, il n'y a que cela de nouveau dans ce jeu qui rappelle énormément le premier Astérix d'Infogrames. De tels héros, bagarreurs et marrants, méritaient sans doute un peu plus de nouveauté.

INFOGRAMES/INFOGRAMES
PRIX: C
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	80%
Le tour d'écran SGB est sympathique et une petite histoire en BD sert d'introduction.	
GRAPHISMES	85%
Soignés, assez variés et sommairement colorés, on y retrouve l'esprit des dessins de Uderzo.	
ANIMATION	85%
Pas de clignotements ni de ralentissements, mais le jeu n'est pas très rapide.	
MUSIQUE	75%
Le pire a été évité: les thèmes musicaux en fond sonore font assez "campagne gauloise".	
BRUITAGES	72%
"Paf!" pour les coups donnés. Ça ne va pas plus loin.	
DUREE DE VIE	86%
Sans mots de passe et doté de rares Continue, le jeu est souvent repris au début... Ça dure!	
JOUABILITE	83%
L'emploi des deux boutons en simultané demande quelque dextérité, mais on s'y fait.	
INTERET	82%
Un jeu de plates-formes honnêtement réalisé, mais sans grande originalité.	

KONCI

123 Bd Voltaire
75011 PARIS Métro Voltaire
Tel : 1 44 93 51 30

Figurines Super Battle Collection

Vol 1	80 F
Vol 2	80 F
Vol 3	80 F
Vol 4	80 F
Vol 5	80 F
Vol 6	80 F
Vol 7	80 F
Vol 8	75 F
Vol 9	80 F
Vol 10	149 F
Vol 11	139 F
Vol 12	139 F
Vol 13	139 F
Vol 14	139 F
Vol 15	119 F
Vol 16	119 F

Cassettes Vidéo Secam en Français

Vidéo DBZ		Japanimation	
Vol 1	La légende de shenron	Dominion vol 1,2	139 F
Vol 2	Le robot des glaces	Cyber city vol 1,2,3	139 F
Vol 3	Le combat Fractricide	Urotsukidoji vol 1,2	139 F
Vol 4	La menace de Namec	Venus Wars	139 F
Vol 5	La revanche de Cooler	Lodoss vol 1,2,3,4	135 F
Vol 6	100 000 Guerriers	Ushio & Tora vol 1,2	110 F
Vol 7	L'offensive des cyborgs	Mamono yohko vol 1,2	110 F
Vo l8	Broly le Super Guerrier	Lemnear	135 F
Vol 9	Mercenaires de l' espace	Iria	135 F
Vol 10	Le père de Son Goku	Ranma 1/2 vol 1,2	135 F
Vol 11	L' histoire de Trunks	Maps	135 F
	119 F la pièce	Borgman 2058	135 F
	les 4 au choix pour 400 F	Bublegum Crisis	135 F

Fatal Fury Spécial	Pal		99 F
Street Fighter 2	Pal		99 F
Retour de Broly	Pal		99 F
Bio Broly	Pal		99 F
Gogeta	Pal	Nouveau !!!	Tel !

SONY PLAYSTATION

Modifiée + Péritel + Transfo + 1 jeu

3690 F !!!

Transformation S. NIN en S. Famicom 60Hz

98F

Spécial revendeurs

Un seul numéro pour les goodies DBZ :

(16) 72 71 99 63

Produits disponibles à Lyon !

52 rue de l' université 69007 Lyon
88 Cours Emile Zola Villeurbanne

Cardass Power Level

NEWS.....NEWS.....NEWS

20 Power Level part 13	60 F
20 Cardass DP23	60 F
10 Cartes prismiques Z collection2	49 F
10 Cartes prismiques Z collection3	49 F
10 Ramicard plastifiées DBZ	49 F
10 Photos Dragon Ball Z	49 F
20 Cardass Hero-collection 3	49 F

Frais port cardass 5F.

Pour compléter votre collection de Cardass Konci fait l' impossible pour Vous !

Pour adultes !

K7 vidéo en pal	99 F
Manga	60 F
2 Posters	30 F
2 posters platifiées	40 F
Parodies	200 F
10 ramicard	49 F

©1995 KONCI SARL / Conception Ness @Studio LUM

Bon de commande à remplire ou à recopier sur papier libre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Code postal..... Ville .....

DESIGNATION	PRIX
Frais de port 30 F *Contre remboursement + 40 F*	
TOTAL	

à retourner avec votre réglement chèque ou mandat
Konci VPC
123 Bd Voltaire
75011 Paris

Tarifs valables uniquement pour la vente par correspondance. Prix modifiables sans préavis dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

DIRT

Dirt Racer, c'est de la simulation pure et dure sur Super Nintendo. Les pros du volant trouveront dans ce jeu un challenge passionnant, pour peu qu'ils arrivent à en maîtriser les commandes.

Dirt Racer est à l'heure actuelle une des rares simulations de course tout terrain sur Super Nintendo. Il est important de souligner le mot "simulation" car le réalisme de la conduite implique de nombreuses difficultés dans le contrôle du véhicule. La force d'inertie, responsable des dérapages, est fidèlement reproduite dans le jeu. Alors forcément, les virages serrés confinent au patinage artistique quand ils ne se terminent pas dans le décor. Cela dit, l'effet "savonnette" est loin d'être inéluctable. Un habile contrôle de la trajectoire est possible en jouant sur les freins (voire le frein à main) tout en braquant le volant d'un coup sec (boutons L et R). Ce ne sont pas les tracés sinueux des courses qui vont faciliter la tâche. Vous l'aurez compris, Dirt Racer est destiné aux pros du pad. Pour varier les plaisirs, trois bolides sont proposés. Le monster Truck 4x4 est lent, mais cela l'avantage dans les dérapages. C'est le véhicule idéal pour participer aux circuits spécial "cascadeurs", très accidentés. Le Dune-Buggy, lui, est une vraie savonnette. Malgré ses pointes de vitesse, il part en tête-à-queue à la moindre accélération. C'est le genre de voiture qui reste au garage, sauf peut-être pour les rallyes où les tracés de route sont beaucoup plus larges que dans les autres courses. Pour les circuits normaux, la voiture tout-terrain est un bon compromis, suffisamment lourde pour bien se comporter dans les virages, mais pas trop pour se traîner dans les lignes droites. En mode 1 joueur, Dirt Racer oppose un total de trente et un adversaires (mais il n'y a jamais plus de deux voitures dans la même course). En mode 2 joueurs, c'est le talent contre le talent. Le meilleur gagne les bonnes grâces des sponsors, et le plus mauvais est dans le décor!

Attention aux explosions, on n'a droit qu'à six voitures pour terminer une course.

L'EFFET BUMPER

Il y a un truc gênant dans Dirt Racer. Quand on se cogne contre les bords du circuit ou un obstacle, on est violemment repoussé; un peu comme une bille de flipper contre un bumper. Alors, quand la piste est étroite, on rebondit de droite à gauche jusqu'à ce que la voiture explose. Autre truc rageant: le circuit étant délimité par des objets espacés (arbres, plots, etc.), la voiture se retrouve parfois bloquée entre deux et "l'effet bumper" la fait exploser.

Quand la voiture penche comme ça, l'effet bumper est inévitable.

MODE RALLY

Dans ce mode, le circuit n'est pas défini. C'est à vous de trouver les points d'interrogation qui symbolisent la prochaine étape. A deux joueurs, c'est très marrant.

Le mode Rally est plaisant, sauf si, comme Spy, vous n'avez pas le sens de l'orientation.

AVIS

oui

MARC

Il m'a fallu du temps pour apprendre à jouer. J'ai failli jeter ma Super Nintendo trois fois par la fenêtre mais mes efforts ont été récompensés. Une fois qu'on maîtrise la conduite, Dirt Racer devient passionnant. Malgré quelques "bugs" dans la jouabilité (voir encadré "L'effet bumper") et des graphismes pas folichons, la simulation est excellente. C'est avec Stunt Race FX le seul jeu sur SNIN qui vous invite à conduire sur des terrains accidentés, et ça change tout. Je ne suis pas un fan des courses de F1 mais le tout-terrain, voilà un truc qui me botte. Si vous aimez le challenge et que la difficulté ne vous fait pas peur, Dirt Racer est la simulation qu'il vous faut.

RACER

Le buggy est trop léger et dérape au moindre coup de volant.

Certains concurrents se croient dans une course de stock-cars. Trop de chocs et c'est l'explosion.

En mode 2 joueurs, les graphismes ne sont pas trop tassés.

Dommage que l'on ne voie pas les panneaux d'un peu plus loin.

En Alaska, le 4x4 est tout indiqué. Dommage qu'il n'y ait pas de chasse-neige.

DIRT RACER EN CHIFFRES...

- 120 POLYGONES par véhicule
- 5 CIRCUITS
- 175 KM/H, la vitesse maximale du 4x4
- 195 km/h, la vitesse maximale du tout-terrain
- 215 KM/H, la vitesse maximale du buggy
- 2 SECONDES pour décompresser le jeu au chargement
- 31 ADVERSAIRES proposés par l'ordinateur
- 8 JOUEURS humains en mode Championnat
- 0,7, le plus faible COEFFICIENT d'adhérence dans le jeu

AVIS *oui, mais...*

SPY

F1 Pole Position avait déjà fait fort en matière de simulation de course automobile, et Dirt Racer est en passe de le supplanter... Le réalisme a été poussé à l'extrême et les joueurs assez patients pour passer deux heures à comprendre comment diriger leur véhicule seront aux anges. Car le seul intérêt de ce soft, c'est la conduite. Une fois que vous aurez compris comment ça marche, tout ira mieux et vous pourrez l'apprécier. On reprochera le manque d'attention porté aux graphismes, bien fades, au profit des circuits et de la conduite. Dirt Racer aurait pu être un grand jeu s'il avait regroupé les graphismes de StarWing, le fun de Stunt Race FX et son réalisme.

ÉDITEUR: ELITE
DISTRIBUTEUR: ELITE SYSTEM FRANCE
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SIMULATION
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: DIFFICILE
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: CODES

PRESENTATION 75%
Tout ce qu'il y a de plus classique. On a un peu de mal à lire les écrans de sélection.

GRAPHISMES 70%
Où sont les 256 couleurs de la Super Nintendo? Seuls les véhicules sont réussis.

ANIMATION 85%
Elle est fluide et suffisamment rapide. Les tests de collision sont très précis.

MUSIQUE 78%
On aime ou on n'aime pas. Des mélodies speedées pour des courses qui ne le sont pas moins.

BRUITAGES 82%
Un bruit de moteur bien rendu et des crissements de pneus réalistes.

DUREE DE VIE 91%
Il faut beaucoup de temps pour apprécier ce jeu. Une fois qu'on le maîtrise, ça devient intéressant.

JOUABILITE 75%
Les voitures sont difficiles à piloter. Le réalisme a un prix.

INTERET 80%
Malgré des graphismes limités et une jouabilité complexe, Dirt Racer est une simulation qui vaut le détour. Pour les plus persévérants...

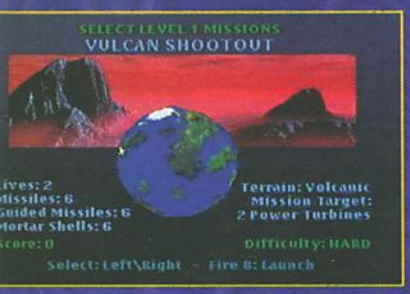
HOVER STRIKE

Vous disposez de trois sortes de missiles. Pour plus de facilité, visualisez vos ennemis sur la cible avant de tirer.

Certains objectifs se trouvent sur des collines inaccessibles. Votre seul recours: un bon ciblage suivi d'une giclée de missiles!

Paranoïaques, tournez les talons! Hoverstrike n'est pas un jeu pour vous: invasion et destruction sont au menu.

Le scénario d'Hoverstrike a quelque chose de déjà vu (je me risquerai à dire: "et revu!"). Jugez-en: il sera une fois, dans un futur improbable, des hommes qui ont installé des colonies sur de lointaines planètes. Jusque-là, tout baigne. Ensuite, ça se gâte: les Terrakiens, des extraterrestres pas franchement diplomates, se sont assurés le contrôle des planètes colonisées. Leur but: se servir de cadavres humains pour synthétiser de la matière organique (je vous avai prévenu...). Votre généreuse et courageus personne se devra de sauver le maximum de vies humaines. Afin de mener à bien votre mission, vous disposez d'un char aéroglisseur, équipé de canons à protons missiles en tout genre. Il vous faudra don voler de planète en planète, détruisant de générateurs solaires ici, débusquant des patrouilles ennemies ailleurs... Pour vous faciliter la tâche, votre engin est muni de radars grâce auxquels vous pourrez repé les cibles à détruire.



Une fiche vous présente votre destination. Dès le départ, vous avez le choix entre une demi-douzaine de planètes.

VU DU DEDANS, VU DU DEHORS

A l'aide d'une des nombreuses commandes de l'impossible joypad jaguarien, il vous est possible de passer de la vue interne à la vue externe. Vous pouvez alors faire tourner une caméra autour de votre engin afin d'embrasser toute l'étendue du champ de bataille.

En vision "intérieure", votre tir sera beaucoup plus précis.

Vision externe: votre aéroglisseur slalome entre des tourelles dont il faudra se méfier.

AVIS — *oui, mais...*

PETER

Apparemment, Atari n'est pas décidé à faire valoir les "fabuleux" 64 bits de sa Jaguar. Face aux autres jeux du même genre sortis sur Playstation et Saturne, Hoverstrike ne tient pas la route. Le contrôle de la machine est très imprécis et les commandes difficilement maîtrisables. De plus, la 3D temps réel est mal gérée: l'animation souffre de légères saccades et la visualisation du terrain est peu propice à la précision des tirs. Mais n'ergotons pas: une fois les principales commandes prises en main, ce jeu apporte un certain interêt du point vue "simulation/arcade". Au total, rien de très excitant.

ATARI/ACCORD
PRIX: E
2 JOUEURS/SHOOT'EM UP

PRESENTATION	**75%**
Une jolie page d'intro et des fiches sur chaque mission.	
GRAPHISMES	**76%**
Les décors sont peu clairs, et l'action en devient confuse.	
ANIMATION	**77%**
On a fait mieux, et depuis longtemps...	
MUSIQUE	**40%**
Pratiquement inexistante.	
BRUITAGES	**78%**
L'éventail de bruitages est plutôt limité.	
DUREE DE VIE	**79%**
Les missions sont assez difficiles: bobo les nerfs!	
JOUABILITE	**72%**
Beaucoup de commandes, et une visibilité confuse.	
INTERET	**70%**
Missions répétitives et réalisation médiocre. Ce jeu ne se distingue que par son aspect "simulation/arcade".	

Sequence News

La chaîne Haute Fidélité du

JEU VIDEO

Pour nous, le N°1 C'est TOI

***Le bon jeu, au bon moment, au meilleur prix c'est pour* TOI !**

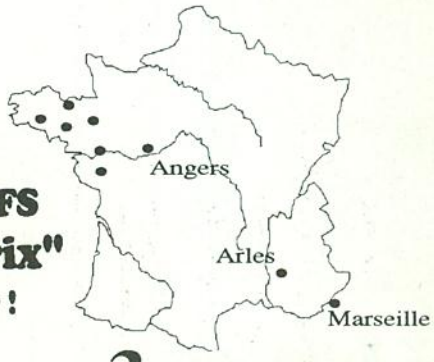
News = OCCASIONS au meilleur Prix !

Consoles - Jeux - Accessoires

PSX - 3DO
SATURN - JAGUAR
NINTENDO - SEGA

Arrivage Jeux NEUFS "petits prix" viens voir !

Les Nouveaux News



3 Nouveaux Sequence News pour TOI !

Service - Sérieux - Sourire

REVENDEURS Vous voulez faire partie d'une ENSEIGNE ! contactez nous au 40.354.242

Tu veux acheter par correspondance... Tel au magasin le plus proche de chez TOI.

NANTES
40.35.42.42
21 place Viarme

La Roche/Yon
51.36.15.25
L'Empire
4 place Napoléon

RENNES
99.31.11.26
3 rue du Puits Mauger

ARLES
90.49.86.40
52 rue du 4 Septembre

VANNES
97.68.20.68
14 bis rue Emile Burgault

LORIENT
97.21.34.35
25 Cours de la Bove

ST BRIEUC
96.61.06.48
53 rue St Guillaume

ANGERS
41.88.30.08
52 rue Baudrière

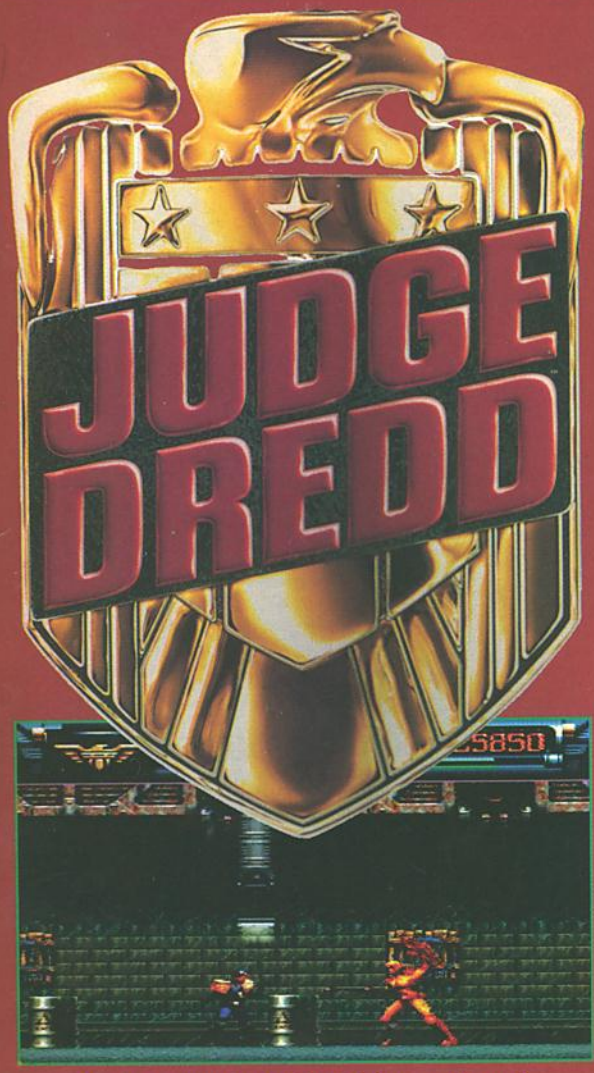
MARSEILLE
91.429.729
29 A rue d'Italie

Goodies
Mangas
K7 vidéo
Ramicards
Cardass
Posters
etc...
pour TOI !

Bientôt votre adresse !

Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. - offres limitées aux quantitées disponibles -

REVIEW



Voici le premier boss. Pas très impressionnant mais assez coriace.

Attention, la "dredd-mania" débarque en France. Alors, citoyens, ne faites plus un geste et rendez-vous. Vous êtes en état d'intoxication!
Le rouleau compresseur Dredd déboule. Et nous, pauvres victimes du marketing racoleu nous allons tous dépenser nos sous pour avoir, chacun chez soi, un petit Judge Dredd. Figurines, poupées, posters, porte-clés, tout va y passer. Les plus cultivés d'entre vous connaissent sûrement ce personnage légendaire venu de la bande dessinée anglaise (vo encadré). Dans un futur où les villes sont infestées de criminels et de hors-la-loi sans scrupules, les juges ont été dotés d'un pouvoir exécutif (celui de faire respecter la loi, comme le fait la police). Judge Dredd fait partie de ces nouveaux défenseurs de la justice. Il vit pour la loi, et il EST la loi. C'est en tout cas ce qu'il pense. Il arrête les malfrats et les condamne sur-le-champ aux plus lourdes peines. Cela dit, il n'arrête pas que les malfrats. A titre d'exemples, les innocents qui mettent deux francs au lieu de cinq dans un parcmètre peuvent aussi y passer...
Pour accomplir ses missions, il emploie des méthodes expéditives. Disons qu'il ne fait pas dans la dentelle. D'ailleurs, c'est là son originalité par rapport aux autres juges. Après la bande dessinée, avant le film, voici donc venir le jeu sur SNIN. Il se présente sous la forme d'un jeu d'action.
A chaque niveau, une mission vous est confiée. En gros, il s'agit toujours de la même chose, c'est-à-dire de poursuivre et, le plus souvent, d'éliminer tous les ennemis.

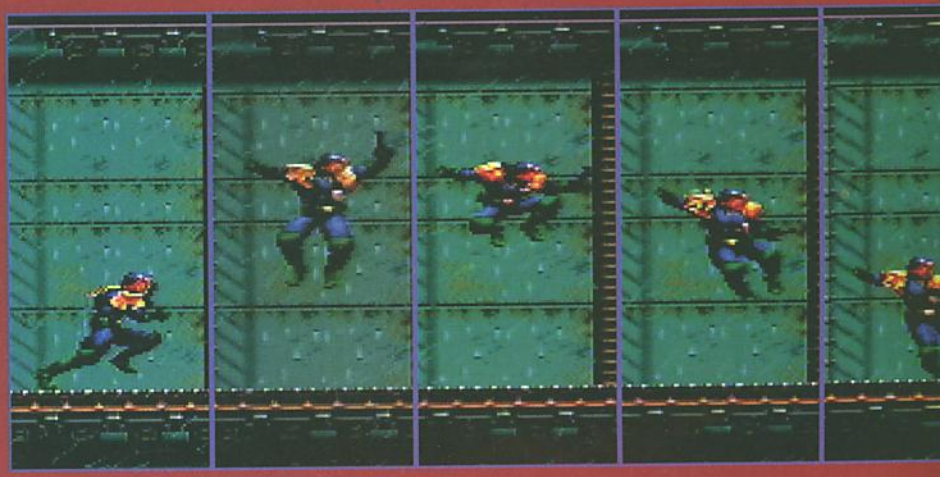
VOUS ÊTES EN ÉTAT D'ARRESTATION

Pour éliminer les gêneurs, on a deux possibilités: les tuer ou les épargner en utilisant le mode Arrest.

Une fois l'ennemi arrêté, le jugement tombe. Il est déclaré coupable.

Notre criminel reste sagement agenouillé...

... en attendant la plate-forme volante qui le mènera au tribunal.



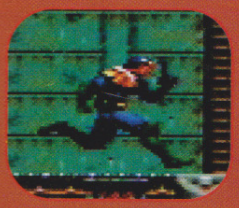
AVIS *oui, mais...*

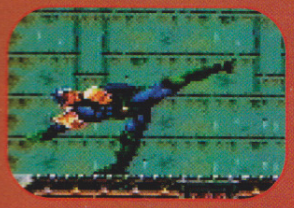
GIA

Il est sûr que, avec une licence pareille, ce jeu se vendra par paquets de cent. Mais est-ce un bon investissement? A vrai dire, j'avais peur de tomber sur un jeu vite fait, mal fait dans le seul but de remplir les poches d'Acclaim et des caïds d'Hollywood. Eh bien, j'ai eu tort. Judge Dredd n'est pas un mauvais jeu. L'action est bien dosée. Des trouvailles amusantes ont été glissées par-ci par-là (comme le mode Arrest et les terminaux informatiques en libre-service). Chapeau pour le soin apporté à l'animation de Judge Dredd. Il suffit de voir son saut pour s'en convaincre. C'est frappant de réalisme. On peut toutefois déplorer l'absence de Continue, qui contraint le joueur à tout recommencer depuis le début chaque fois qu'il perd. C'est assez rageant, d'autant que l'on finit par connaître les tableaux par cœur. Les fans de Judge Dredd seront néanmoins comblés. Pour les autres, Judge Dredd est un bon jeu d'action. Mais il ne restera pas gravé dans les mémoires.

SOUS TOUTES LES COUTURES

Le juge joue au flic et roule des mécaniques. Et, quand il prend du service, c'est une sacrée gymnastique. Il court, rampe, et latte à tout va.





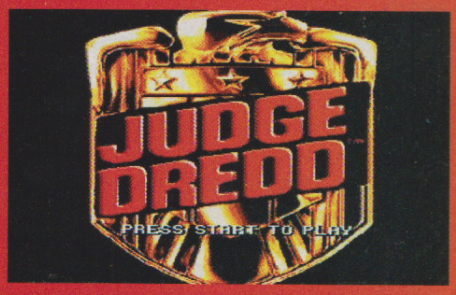
DE LA BANDE À LA BOBINE

Judge Dredd apparaît pour la première fois en Angleterre en 1977 dans le magazine "2000 AD". Il se forge une notoriété colossale auprès du public anglais. Dans les années 90, ce héros connaît un succès tellement énorme que DC Comics décide de l'adapter à la sauce américaine, sous la forme de comics-book. Le premier numéro paraît aux Etats-Unis en août 1994. La "dredd-mania" commence à toucher les Américains. Parallèlement, Sylvester Stallone (remis en selle par les bons scores de "Cliffhanger" et de "Demolition Man") endosse l'uniforme du juge pour une adaptation cinématographique de "Judge Dredd". La sortie du film en France est prévue pour cet été.

Voyez comme les graphismes sont fouillés.

Un aspect intéressant du jeu: les passages secrets. Ici, apparemment, il y a un mur...

... mais, en fouillant un petit peu, on peut traverser le mur pour attraper les bonus au fond du couloir.



ÉDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITÉ: JUIN
PRIX: E

ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: –

PRESENTATION 80%

Un panorama de la mégalopole et un texte qui défile, classique mais efficace. Les séquences intermédiaires sont bien faites.

GRAPHISMES 87%

Le style, inhabituel pour la SNIN, peut dérouter au début. Le sprite principal est très détaillé.

ANIMATION 85%

Bon travail sur le personnage de Judge Dredd, mais le reste est moins soigné.

MUSIQUE 70%

Tout simplement répétitive et saoulante.

BRUITAGES 80%

Petit Dredd pousse des cris quand il saute et les armes à feu pètent.

DUREE DE VIE 80%

Un jeu assez dur, et sans Continue. Il est lassant de recommencer sans cesse les mêmes niveaux.

JOUABILITE 85%

Le personnage ne répond pas toujours quand il le faut. Dommage.

INTERET 83%

Sans être génial, Judge Dredd ravira les fans et fera découvrir ce héros aux novices. Une option Continue n'aurait pas été de trop.

AVIS — *jouidge, mais...*

SPY

Pas si simple de se forger un avis objectif sur Judge Dredd. D'un côté, les graphismes sont fins, les mélodies parfaitement dans le ton, les animations exemplaires et l'ergonomie bien pensée. Mais, par ailleurs, le jeu est assez difficile, répétitif et sans aucun Continue. En gros, la technique est là, mais la lassitude risque d'être aussi au rendez-vous. On s'accroche ou on lâche... Car Judge Dredd fait partie des adaptations de type Stargate, sur ce même support, mais malheureusement pas du niveau d'Alien 3. Certes, il y a de quoi contenter les fans, mais les nouveautés ne sont, à mon goût, pas assez significatives pour susciter l'intérêt de ce genre de jeu. Un Judge Dredd accommodé à la sauce déjà vu, ça peut passer en occase... mais pas pour 400 balles (vous n'allez pas tirer sur un homme désarmé, quand même). En dix mots comme en cent: vous-êtes-seul-juge-mais-vous-pouvez-retarder-votre-sentence... Hé, hé!

SUPER SIDEKICKS 3

Autant les différences étaient grandes entre Super Sidekicks et Super Sidekicks 2, autant, pour cette troisième mouture, elles sont faibles. Pas de changement pour ce qui concerne la maniabilité: elle est toujours au top, c'est indéniable. Seules nouveautés marquantes: il existe dorénavant un nombre conséquent de tournois, six au total, et de nouvelles équipes ont fait leur apparition sur le terrain. Toutes les caractéristiques de vos équipes sont paramétrables, mais vous pouvez choisir de n'en changer qu'une. Avant chaque match, informez-vous de vos faiblesses face à l'équipe adverse, afin d'effectuer les bons changements dans votre équipe. Il est aussi possible de choisir le terrain. Les animations sont très réalistes et de bonne qualité. Chaque fois qu'un but est marqué, des séquences animées succèdent à la vue normale du terrain, vous montrant la joie ou la tristesse des joueurs, ainsi que des vues de la foule qui hurle sa joie ou sa déception. On s'y croirait. Mais le clou de cette simulation, c'est sans conteste la qualité de ces zooms, d'un réalisme impressionnant. Super Sidekicks 3 est une excellente simulation, mais, vu le prix de la cartouche Neo Geo, son achat n'est pas justifié si vous possédez déjà le n° 2. Avis aux cédéphiles: il sort également sur Neo Geo CD ce mois-ci.

Ce genre de petite séquence fait chaud au cœur.

Eh oui, tous les textes sont en français.

Le capitaine s'est fait prendre la balle.

Avant chaque match, vous pouvez améliorer une des caractéristiques de votre équipe.

UN SYSTÈME QUI MARCHE!

Quand s'inscrit au-dessus de votre joueur "Occasion", la vue change et un viseur vous permet de mieux aligner votre tir (à noter: il existe désormais une nouvelle vue).

C'est le moment de tirer (bouton A). Parfois, des joueurs de l'équipe adverse stopperont la balle avant que celle-ci n'atteigne la cage.

Le gardien a stoppé la balle. Lors du jeu contre l'ordinateur, il est très rare de marquer dans ce mode.

SNK/GUILLEMOT I.
PRIX: F
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SIMULATION DE FOOT

PRESENTATION	**80%**
Classique, mais toutes les options sont en français et la notice est claire.	
GRAPHISMES	**92%**
Ils se sont améliorés: plus de couleurs, de détails, etc.	
ANIMATION	**94%**
Les zooms s'effectuent avec fluidité, et les joueurs bougent de façon très réaliste.	
MUSIQUE	**85%**
Elle est entraînante, et de bonne facture.	
BRUITAGES	**94%**
Ils n'ont pas changé par rapport à l'ancienne version, les voix digitalisées sont en français.	
DUREE DE VIE	**94%**
Si vous jouez seul, il vous faudra du temps pour boucler tous les tournois. A deux, c'est l'éclate.	
JOUABILITE	**92%**
Elle est nickel.	
INTERET	**92%**
Si vous ne possédez aucune des versions précédentes, l'investissement est in-dis-pen-sa-ble, sinon...	

AVIS — oui!

SWITCH

Attention, pas de changements fondamentaux entre Super Sidekicks 2 et 3. En revanche, toutes les petites choses qui étaient presque parfaites sur le n° 2 le sont maintenant complètement. Il y a plus de soixante équipes, six tournois. On peut choisir le lieu du match, effectuer des tirs à une plus grande distance, et les reprises de volée sont un peu plus dures à réaliser. Bref, voici la solution que je vous propose: procurez-vous plutôt ce jeu sur Neo Geo CD, à 450 francs environ, car, malgré le peu de nouveautés, à ce prix-là, on aurait tort de s'en priver. Ceux qui ne possèdent qu'une Neo Geo classique et n'ont pas les deux premiers épisodes peuvent investir sans crainte.

36 GREAT HOLES

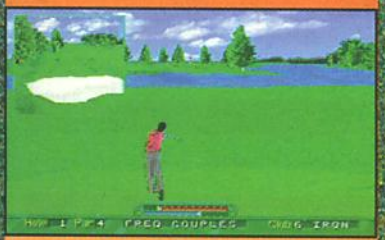
Option sympathique, il est possible de changer chacun des attributs d'un joueur. Personnalisez le vôtre et sauvegardez-le!

Ennemi juré des golfeurs, le bunker est un obst difficile. En sortir en beauté n'est pas chose ai

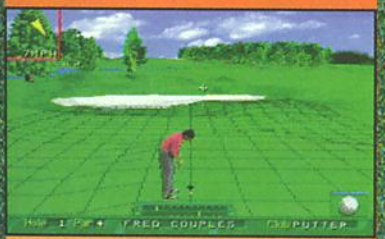
ET HOP! DANS L'TROU

Que vous soyez débutant ou pro du club, la prise en main avec 36 Great Holes est quasi immédiate. On apprend rapidement à se servir d'un club. Les commentaires de Fred Couples, malheureusement en anglais, sont là pour vous aider à corriger vos erreurs.

Généralement, au début d'un parcours, il est recommandé d'utiliser un bois 3. Ce club est lourd et enverra votre balle à très grande distance.



Un fer 6 est ici nécessaire pour franchir aisément le bunker qui se trouve face à vous.



Une fois sur le green, le plus difficile reste à faire: mettre la balle dans le trou. La pente du terrain est rendue par un quadrillage de la surface du green.

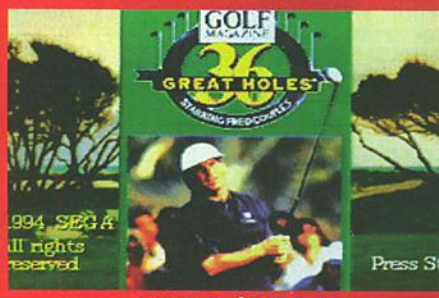
36 Great Holes est le premier jeu de golf à sortir sur la Megadrive 32X. Bénéficiant de graphismes fort sympathiques et de bruitages très réalistes, ce jeu risque fort de plaire aux inconditionnels de l'herbe bien tondue.

Sorti tout droit des labos de Sega Sport, 36 Great Holes a pour vedette Fred Couples, une figure dans le monde très fermé des joueurs professionnels de golf. Cet Américain, devenu professionnel au début des années 80, va rapidement s'imposer comme l'un des tout meilleurs joueurs au monde. Aujourd'hui, c'est à vous de tenter de battre le maître sur son terrain à travers trente-six parcours de difficulté variable. Six modes de jeu sont proposés: le Stroke Play (vous devez terminer chaque trou en un minimum de coups), le Tournoi, le Skins (à vous de remporter un maximum d'argent en réalisant les meilleurs puts possibles; contrairement à son nom, il n'est pas question ici de tenter de noyer votre caddie dans le lac le plus proche), le Stroke Play (un tournoi à élimination directe après chaque trou: celui qui a le plus gros score est éliminé!). Le Scramble et le Match Play sont les dernières options qui vous attendent. Enfin, sachez qu'une sauvegarde de vos parties est possible. Amateurs ou professionnels, ce jeu, grâce à ses nombreuses options et à une réalisation technique excellente, devrait grandement vous satisfaire.

AVIS *oui!*

NIIICO

Je ne suis pas vraiment passionné par le golf. Mis à part quelques diffusions tardives sur Canal+ de temps à autre, je ne consacre pas beaucoup de temps à ce sport. Cependant, je dois bien reconnaître que cette simulation sur Megadrive 32X est loin d'être mauvaise et rébarbative. Les animations des golfeurs sont bien réalisées, et la qualité des bruitages est excellente: les commentaires de votre dernier coup sont tout simplement des voix digitalisées! Les graphismes sont eux aussi soignés et, pour une fois, la 32X montre qu'elle en a sous le capot. Bon, il n'y a pas de quoi s'affoler ni se cogner la tête sur les fesses de Léotard, mais il y a quand même du mieux. Sega signe ici un très bon jeu de golf.



SEGA/SEGA
PRIX: E
8 JOUEURS SIMULTANÉS/GOL

PRESENTATION	88%
Pour une fois, la 32X nous montre qu'elle est capable d'afficher un bon nombre de couleurs!	
GRAPHISMES	87%
Ils sont dans l'ensemble assez réalistes.	
ANIMATION	89%
Fluide et limpide. Il n'est pas difficile, surtout pour une Megadrive 32X, d'animer un golfeur.	
MUSIQUE	79%
Présente durant l'introduction, elle se fait oublier les différents parcours. C'est dommage.	
BRUITAGES	90%
Entièrement digitalisés, ils sont nombreux et varié Fred Couples vous donne quelques conseils éclaire	
DUREE DE VIE	80%
Comme le nom du jeu l'indique, il n'y a, hélas! qu 36 parcours proposés. C'est un peu court, non?	
JOUABILITE	90%
On apprend rapidement à maîtriser les principaux coups du golf. Sportifs à la maison, réveillez-vous!	
INTERET	89
La réalisation technique du jeu est très bonne, mai on regrette qu'il n'y ait que 36 parcours!	

Mario's PICROSS

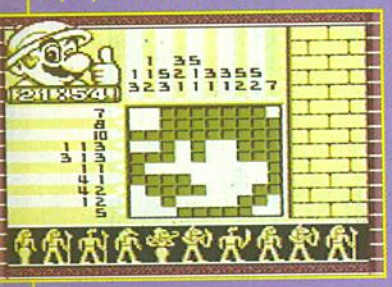
La concentration, la logique, bref la réflexion sont de rigueur pour ce nouveau jeu Nintendo chapeauté par Mario. Ah, le bonheur de graver de noir les petites cases de la grille à l'écran pour y faire apparaître des figures! Un bonheur mais aussi une singulière prise de tête...

Sur la grille de votre écran se dissimule une figure. Vous voulez savoir laquelle? Il ne vous reste plus qu'à graver au poinçon certaines cases de la grille pour que la figure apparaisse et rayer les autres d'une croix. Vous avez une demi-heure par grille pour mener à bien votre œuvre mais chaque erreur vous enlève des minutes au chronomètre. Mieux vaut donc prendre le temps de réfléchir avant chaque action. Mais comment distinguer les cases à noircir des autres? C'est simple (!), il suffit de procéder par déduction d'après les indications chiffrées données sur chaque ligne horizontale et verticale de la grille. Ces chiffres vous indiquent le nombre de blocs à noircir sur la ligne en question: le chiffre 3 suivi du chiffre 5 signale qu'il y a un bloc de trois cases à graver suivi d'un bloc de cinq cases sur la ligne en question. Déduisez leur emplacement d'après les indications données sur les autres lignes et, ainsi, vous avancez petit à petit. La difficulté est progressive avec des grilles de plus en plus grandes et des chiffres qui se multiplient. Plus de 300 grilles pour faire de vous un as de la logique.

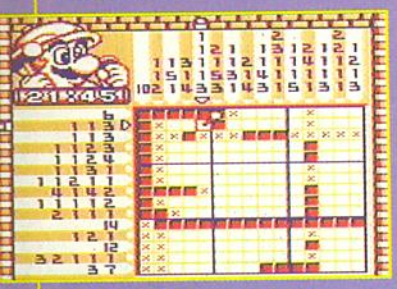
DES GRILLES DE TAILLE DIVERSE

Selon la difficulté choisie, la taille des grilles et le nombre de chiffres varient. Sans indices, c'est une quête ardue que de s'attaquer aux grilles de 15 lignes sur 15...

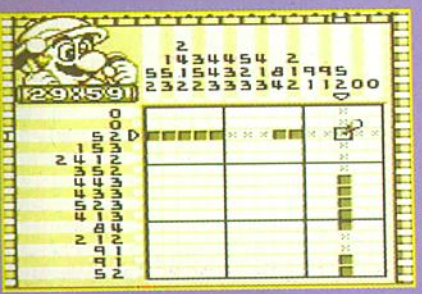
D'une simplicité enfantine: cette grille de 25 cases sert de base à Mario pour vous expliquer comment jouer.



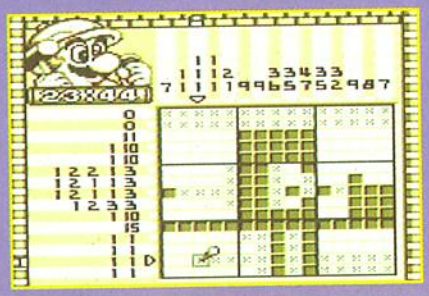
La figure finale a été reconstituée: Mario reconnaît son portrait et vous félicite.



Une grille difficile, avec plein de lignes, une multitude d'indications chiffrées et, qui plus est, de petits blocs.



Vous pouvez demander des indices au départ, auquel cas deux lignes de la grille seront d'emblée complétées.

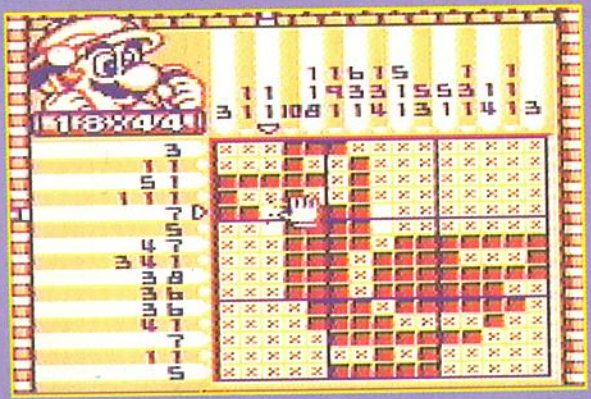


Pour noircir les cases et faire les croix, vous utilisez un poinçon.

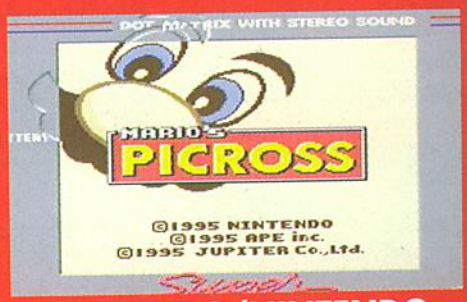
AVIS — oui!

ELVIRA

Mario's Picross est tout à fait le genre de jeu que l'on adore d'emblée ou dont on se fiche royalement: moi, j'adore! Déduire petit à petit quelles cases noircir selon les indications chiffrées, je trouve ça passionnant! Cela dit, c'est le genre de jeu qu'on pourrait trouver sur papier (du style mots fléchés), mais c'est bien plus sympa de manier sa GB dans le métro ou sur la plage, et pas besoin de gomme pour effacer ses erreurs! Il s'agit donc d'un jeu de réflexion prenant et très long (300 grilles!), qui plaira surtout aux plus âgés.



Noircir des cases par erreur coûte du temps. Par contre, les croix ratées peuvent être effacées avec cette petite main.



NINTENDO/NINTENDO
PRIX: C
1 JOUEUR/RÉFLEXION

PRESENTATION	70%
Les explications indispensables.	
GRAPHISMES	70%
Oh! comme les grilles sont nettes!	
ANIMATION	70%
De la réflexion, que de la réflexion...	
MUSIQUE	70%
Thème de base "spécial concentration".	
BRUITAGES	70%
Y en a-t-il? Ah oui, en cas d'erreur.	
DUREE DE VIE	93%
300 grilles en tout et une difficulté progressive.	
JOUABILITE	90%
Pas de problème pour graver des croix ou noircir des cases.	
INTERET	90%
Un très bon jeu de réflexion qui plaira surtout aux adultes.	

CD
JUMPING FLASH
FATAL FURY 3
GUNNER HEAVEN
PUZZLE BOBBLE
ETERNAL CHAMPIONS
GEX
SIDE POCKET 2
ASTAL
FATAL FURY 3
TM
ROAD TO THE FINAL VICTORY

JUMPING

Décidément, la Playstation n'a pas fini de nous étonner en matière de jeux 3D en temps réel. Jumping Flash! repose sur un principe unique au monde: le plates-formes en 3D! C'est une grande première et, il faut bien le reconnaître, une sacrée réussite!
Pour une fois dans un jeu de plates-formes, le joueur ne se contente pas de se déplacer bêtement de gauche à droite. Jumping Flash! vient de créer un genre nouveau: le joueur dirige un Robbit, habile mélange de robot et de "rabbit" ("lapin" en anglais), engin capable d'effectuer de grands sauts dans tous les sens. Dans chacun des niveaux, il se doit de récupérer quatre lettres formant le mot "Exit" ("sortie" en anglais) pour, finalement, rejoindre la sortie. Tout serait simple si ces lettres n'étaient dissimulées aux quatre coins des tableaux. Il faut parfois se remuer les méninges pour atteindre les plates-formes sur lesquelles ces lettres se trouvent. Elles sont tantôt situées à des hauteurs folles, tantôt très bien dissimulées... Un autre problème se pose au joueur: les niveaux sont remplis de petits et gros insectes, qui sont le fruit de la création du terrible baron Aloha – l'ultime boss de ce jeu. Ces sales vermines donneront bien des sueurs froides à votre Robbit. Heureusement, celui-ci dispose d'un armement puissant qui s'enrichit durant les parties. Maintenant que vous êtes briefé, il ne vous reste plus qu'à vous lancer dans les dix-huit niveaux du jeu!

Des tableaux-bonus sont cachés dans chacun des mondes. Une fois entré pa cette porte en 3D, il vous faudra éclater tous les ballons qui s'y trouvent.

AVIS *oh oui, encore!*

NIIICO

Wouah! que ce jeu est beau et bien réalisé. Mêlant habilement et pour la première fois plates-formes et 3D en temps réel, Jumping Flash! est certainement l'un des jeux les plus impressionnants de la Playstation. Le plus fou dans cette histoire, c'est que ça a beau être de la 3D avec mapping de texture, ça a beau bouger dans tous les sens, jamais le jeu ne ralentit! La Playstation fait étalage de ses capacités, à supposer que celles-ci soient pleinement dévoilées... L'avenir nous le dira. Jumping Flash!, malgré une durée de vie un peu courte, est un jeu que l'on se doit d'essayer au moins une fois dans sa vie.

BOSS TOI D'LA!

Jumping Flash! est composé de six mondes divisés en trois niveaux. C'est dans le dernier niveau de chaque mond est celui dans lequel vous affronterez un boss. Ces ne sont pas difficiles à neutraliser: il suffit de mémoriser la façc dont ils se déplacent et la manière dont ils utilisent leur arme.

Le premier boss du jeu est un dragon. Evitez ses flammes et, à l'occasion, sautez-lui dessus tout en tirant.

A la fin du deuxième monde, un scorpion vous attend. Le voici dressé sur sa queue, qui va vous rendre la vie difficile.

Le troisième boss se cache dans une tasse à café. Il ressemble fort au génie du dessin animé "Aladdin".

Cette tortue monstrueuse est le quatrième boss du jeu. Le meilleur moyen de la mettre dans votre casserole consiste à sauter sur sa carapace.

L'avant-dernier boss du jeu est constitué de blocs de pierre. Ses transformations sont nombreuses, fréquentes et spectaculaires.

Dans l'ultime round du jeu, vous affrontez le baron Aloha en personne, sur un ring de boxe. Méfiez-vous de lui, ses coups sont très puissants.

FLASH!

Humour: voici un œuf en train de cuire au-dessus d'un volcan.

DE LA 3D PLEIN LA TRONCHE!

Une chose est certaine, Jumping Flash! use parfaitement de la capacité de la Playstation à animer des objets en 3D avec, s'il vous plaît, du placage de texture sur certains! Entrez dans le monde merveilleux...

Il faut parfois monter très haut pour atteindre les lettres du mot "Exit". L'effet de perspective est vertigineux .

Dans le parc d'attractions, vous goûterez aux joies des montagnes russes. Enivrant!

Le deuxième monde rappelle fortement l'Egypte, non? Le Sphinx et les pyramides sont là pour en témoigner.

Voici en une image le résumé de ce qu'il vous faut accomplir dans chacun des niveaux: récupérer les lettres E, X, I, T puis atteindre la sortie.

Certaines parties du jeu sont inspirées de Doom. Tous les mouvements sont fluides et souples.

AVIS — flouish!

SPY

Pas facile de renouveler le genre de la plate-forme en ces temps de raréfaction du concept. Sony s'en sort fort bien et propose un jeu un peu court, mais véritablement impressionnant. La 3D est superbement gérée, et les sensations de saut sont surprenantes. Vous bondissez à des kilomètres du plancher des vaches et atterrissez sur des plates-formes haut perchées. Grisant... C'est le premier jeu que nous avions pu voir au moment où la Playstation n'était encore que le projet PS-X, et ce ne sera certainement pas le dernier dont on parlera.

Dans le monde de la glace, vous rencontrerez phoques et pingouins...

ÉDITEUR: SONY
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

PLATES-FORMES 3D
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: INFINIS ET SAUVEGARDE

PRESENTATION 90%

L'intro du jeu et les séquences entre les niveaux sont en images de synthèse.

GRAPHISMES 91%

Les niveaux sont très souvent d'une remarquable qualité graphique. Les zooms particulièrement!

ANIMATION 96%

Il n'y a aucun ralentissement à signaler. Les sprites sont animés de façon fluide et précise.

MUSIQUE 90%

Elle varie en fonction des niveaux, et sa réalisation est irréprochable.

BRUITAGES 89%

Souvent amusants, toujours très bien réalisés.

DUREE DE VIE 80%

Le jeu est hélas! un peu trop facile. Même s'il dispose de 18 niveaux, on en vient à bout en quelques heures.

JOUABILITE 95%

Une fois le triple saut apprivoisé, on dirige son Robbit le plus facilement du monde.

INTERET 92%

La Playstation se dote à nouveau d'un jeu excellent. D'un genre nouveau, il offre de nouvelles perspectives.

FATAL FURY 3

Une fois l'adversaire battu, vous verrez votre personnage errer de lieu en lieu sur une petite carte de la ville de South Town.

Après la sortie de Fatal Fury Special, rien ne laissait présager un Fatal Fury 3. Mais le voilà, avec de nouveaux coups spéciaux et de nouveaux personnages. Les 200 méga de données sont-ils bien

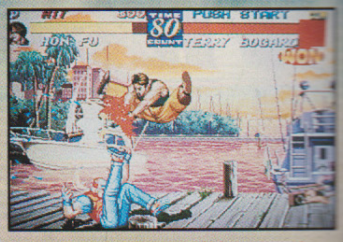
Après une intro toujours aussi "punch", un groupe de personnages apparaît. Ils sont au nombre de dix, dont cinq nouveaux: Hon-Fu, un petit Chinois façon Bruce Lee, armé d'un nunchaku, Blue Mary, une superbe plante (carnivore) un peu snobinarde sur les bords, Bob Wilson, un squatteur du Pao-Pao Café, Sokaku Mochizuki, un sorcier aux sortilèges destructeurs, et Franco Bash, un ouvrier très costaud mais un peu lourdaud. Le reste de l'équipe de choc est constitué de Andy, Terry, Joe, Geese et Mai, que vous connaissez bien si vous avez joué aux versions précédentes. Les combats s'effectuent sur un terrain de larges dimensions (plus larges qu'avant), fait de trois plans sur lesquels on peut se déplacer afin d'éviter les attaques spéciales des adversaires ou de préparer les siennes. Les grandes nouveautés de Fatal Fury 3 tiennent à la présence d'un plan supplémentaire de combat et à la possibilité de se mettre en garde lors d'un saut. Comme dans toutes les versions, le match se décline sur une journée entière (matin: premier round; après-midi: deuxième round; soir: troisième round), mais les activités dans les divers stages changent. Par exemple, dans le niveau de Sokaku, le soir, on remarque des animations absentes des séquences précédentes. Les décors sont très soignés et on peut remarquer tout un tas de petits détails dans l'avant et l'arrière-plan. SNK, une fois de plus, fait la démonstration de sa prééminence (moi, j'ai l'habitude...).

AVIS — *oui!*

SWITCH

SNK lance à nouveau un petit monstre sur le marché. Les graphismes sont plus beaux que jamais, les personnages sont au nombre de dix, l'animation est au top et la rapidité des combats est impressionnante. Bref, un must, qui vient à point rajeunir notre ludothèque, Samurai Shodown 2 et King of Fighter commençant à se faire vieux. Fatal Fury 3 apporte un peu de fraîcheur: les personnages ont été relookés, des coups spéciaux ajoutés, on peut se placer en garde pendant un saut et il est possible de combattre sur trois plans différents. Ajoutez à ça une maniabilité exemplaire et une panoplie étendue de coups en tout genre (Furies, coups spéciaux, coups "hors notice") et vous obtiendrez le deuxième meilleur jeu du moment (SS 2).

Il est possible d'effectuer des coups qui projettent l'adversaire directement sur un autre plan. Quand ledit coup est le dernier, votre challenger sort de l'écran!



Fatal Fury 3 n'a pas été censuré: le sang y coule à flots.

Comme dans tout bon jeu de baston, il est possible de choisir le même personnage que son adversaire.

Les animaux qui naviguent à l'intérieur de l'aquarium varient en fonction des rounds.

Geese est très fâché, Andy ne veut pas lui dire oui!

SI JE T'ATTRAPE J'TE MORDS!

Quand vous êtes suffisamment près d'un perso, vous pouvez l'attraper pour lui faire subir une attaque au corps à corps. Petits changements à ce propos: le cri poussé par "l'attrapé" apparaît dans une bulle.

Hon-Fu n'est pas très correct avec les dames.

AVIS yeah!

MARC

Ah, comme c'est bon! Si SNK n'existait pas, il faudrait l'inventer. La série des Fatal Fury continue, toujours plus loin et toujours plus fort. Plutôt qu'organiser une réunion des anciens combattants, SNK a préféré reprendre les plus populaires des personnages (Andy, Terry et Joe Higashi, Mai Shiranui) et en ajouter d'autres complètement inédits. Les coups ont été retravaillés pour permettre les Combos (enchaînements) et il y a de nouveaux coups spéciaux. Comme toujours, la réalisation est excellente et l'apparition d'esquives en arrière ou avant-plan augmente l'intérêt du jeu. Fatal Fury 3 diffère suffisamment de ses prédécesseurs pour que son achat soit largement justifié.

Le stage de Geese est très fouillé: magnifique, non?

Terry Bogard dans ses œuvres nouvelles.

"NEW MOVES FOR OLD MEN"

Terry, Andy et Joe, présents depuis le tout début de la saga Fatal Fury, sont ici légèrement relookés et possèdent de nouveaux coups spéciaux, relativement faciles à effectuer. Le résultat à l'écran est plutôt spectaculaire!

Jin Chonsu est le dernier adversaire qu'il m'ait été permis de voir. Y en a-t-il d'autres?

Sokaku est en train de subir la nouvelle attaque de Joe, assez semblable dans sa forme à celle d'Andy.

Andy contre Franco: comme vous pouvez le voir, il exécute son nouveau coup spécial.

LES CH'TIS NOUVEAUX!

Par rapport à Fatal Fury Special, Fatal Fury 3 offre moins de personnages (apparemment, sauf tip inconnu), mais, pour pallier ce petit défaut, SNK en a créé qui possèdent des avantages non négligeables. Hon-Fu est rapide et manie le nun-chaku à merveille, Bob Wilson est un pro du jeu de jambes, Mary Blue une brillante adepte du karaté, tandis que Franco Bash est un ouvrier aussi fort qu'un ours et Sokaku un magicien plein de ressources.

Franco et Bob s'en mettent plein la tête dans le hangar à avions.

Sokaku est à mon sens un des personnages les plus forts du jeu: sa panoplie de coups est impressionnante.

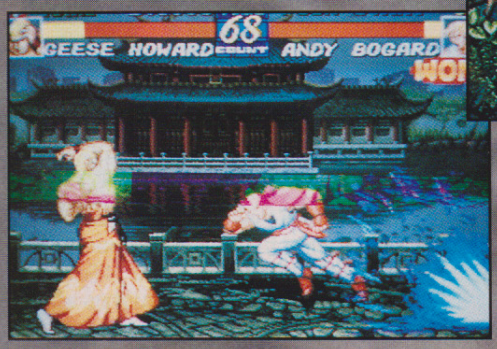
Hon-Fu a mis un beau coup de pied sauté à Lady Mary Blue, pauv'tite mère!

TROIS PLANS POUR DES COMBATS SANGLANTS

La présence d'un plan de combat supplémentaire permet des duels trépidants. Les possibilités d'esquive sont nombreuses, et vous pourrez concevoir des stratégies. Exemple: esquive et contre-attaque, grâce à un coup circulaire qui permet d'atteindre le joueur situé sur un des trois plans. Geese ou Terry savent s'en servir à merveille.

Dans le Pao-Pao Café 2, un combat entre Terry et Bob fait rage.

Le National Park est l'antre de Joe Higashi, conçu en trois plans!



Andy esquive aisément les attaques lancées par Geese.

ÉDITEUR: SNK
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: ALÉATOIRE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 80%
Une petite intro très belle mais assez commune.

GRAPHISMES 95%
Beaucoup de détails et de couleurs pour un résultat magnifique.

ANIMATION 92%
Les combats sont très rapides et les sprites parfois très gros. Pas l'ombre d'un ralentissement.

MUSIQUE 94%
Excellente, le style SNK dans toute sa splendeur.

BRUITAGES 94%
Des bruitages très réalistes et beaucoup de voix digitalisées.

DUREE DE VIE 92%
Vous lasserez-vous de jouer à Fatal Fury 3? Ou plutôt, pourrez-vous vous arrêter?

JOUABILITE 94%
Rien à redire, les commandes sont bien pensées et les coups spéciaux aisément réalisables.

INTERET 94%
Ce nouveau volet est indispensable, surtout sur Neo Geo CD. Sur cartouche, il vaut mieux attendre que les prix baissent.

Le premier importateur de produits Américains et Japon

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

- 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock = plus de choix !!!
- Livraison CHRONOPOST en 24 H
- Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasin chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service c VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Revendeurs Contactez No

SEGA SATURN

NEW Garantie 1 an

ACCESSOIRES
- 2e joypad
- Joystick Arcade
- Volant (spécial Daytona)
- Carte mémoire
- Souris

JEUX
- GRAN CHASER
- PARODIUS 2
- LIGLOAD SAGA
- SHIN SHINOBI
- PEEBLE BEACH
- BLUE SEED
- RIGLORD
- et plus ...

PLAYSTATION ACTION REPLAY

NEW

- VIE INFINIE
- PUISSANCE INFINIE
- PUISSANCE MAXIMUM
- TOP SCENARIO
- INVINCIBILITE
- ACCEDE TOUS LES NIVEAUX

SONY PLAYSTATION

NEW Garantie 1 an

ACCESSOIRES
- 2e joypad
- Joystick Arcade
- Joypad Néocom (spécial Ridg
- Carte mémoire
- Souris (spécial jeu d'aventur

JEUX
- NIGHT STRIKER
- GOKU DENTSETSU
- RAYMAN
- BOXER ROAD
- PHILOSOMA
- DBZ
- GUNDAM
- KOWLOO GATE
- TEKKEN
- et plus ...

ADAPTATEUR POUR 3DO

NEW

NOUVEAU MODELE «ADAPTATEUR II»

2 JOUEURS

L'adaptateur 3DO accepte tous les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®.

PANASONIC FZ-10

- Evolution 3 - Millésime 95
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.
- Garantie 1 an

ATARI JAGUAR

1 290 FRS Garantie 1 an

Version française et américaine

JEUX
- T-MEK
- KART
- RAVMAN
- DOUBLE DRAGON
- PINBALL FANTAISIES
- HOVER STRIKE
- HOVER HUNTER
- et plus ...

JAPANIM'

NEW

VENTE EXCLUSIVEMENT AUX REVENDEURS

- FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION
- DBZ POSTERS
- HEROES COLLECTION
- PP CARD, POWER LEVEL
- K7 DBZ PAL/SECAM
- et plus ...

JEUX 3DO

- SLAM & JAM 95
- HELL
- PANZER GENERAL
- SPACE PIRATE
- WORLD CUP SPECIAL
- 11TH HOUR
- LOST EDEN
- FLYING NIGHTW
- SHELL SHOCK
- ALONE IN THE D
- CANON FODDE
- et plus ...

ATARI CD ROM JAGUAR

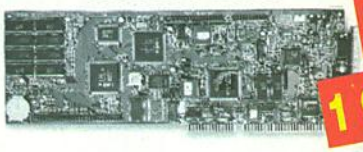
1 290 FRS Garantie 1 an

PACK JAGUAR + CD ROM 2 490 FRS

JEUX
- BLUE LIGHTNING CD
- COMMANDO CD
- ISHAR GENESIS CD
- FIGHT FOR LIFE CD
- DEUS CD
- et plus ...

CARTE 3DO POUR PC

Creative Labs



NEW

1 990 FRS

Jouez vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles.

Commandez par téléphon au (1) 49 48 93 40 ou par fax au (1) 40 10 95 99

Livraison en Chronopost (2 ou Colissimo 24/48 h

Paiement par
- Chèque
- CB
- Contre remboursement

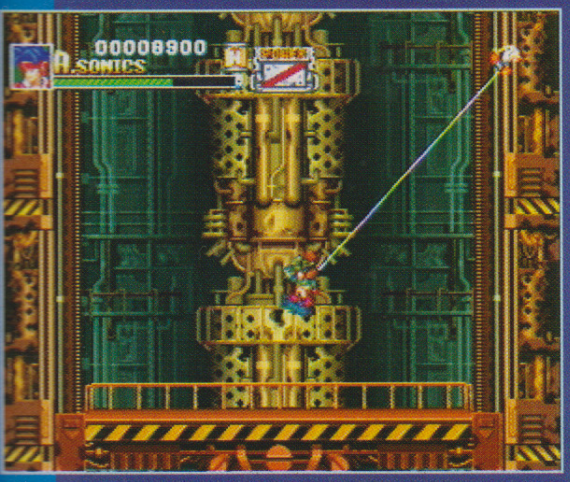
Fax (1) 40.10.95.99

JPF Import
21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEN CEDEX
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

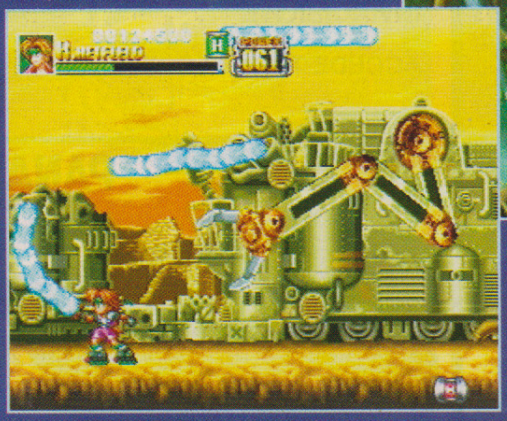
Tel (1) 49.48.9

GUNN HEA

Ils se prénomment Axel et Ruka et ce sont des champions du tir multi-directionnel. Ils disposent chacun de quatre armes différentes, et dégomment des dizaines d'ennemis dans les six niveaux d'un jeu qui rappelle assez Top Hunter sur Neo Geo.
Après avoir choisi votre combattant – Ruka a l'avantage d'avoir une arme à tête chercheuse –, l'action débute sans ne plus jamais laisser aucun répit à votre doigt collé au bouton de tir. Si les deux personnages sont capables de lutter au corps à corps avec un semblant de talent de karatéka, de s'accrocher aux parois avec un grappin et de glisser sur une courte distance, leur force réside surtout dans leur arsenal d'armes. Chacun d'eux en possède quatre, soit huit armes en tout, mais vous ne pouvez pas changer de personnage au cours de la partie. Toutes ces armes sont vite "boostées" grâce à des options données par les ennemis: un compteur d'énergie vous montre la puissance accumulée et, pour la maintenir, il faudra dénicher régulièrement d'autres options. Un méga-boost peut même vous rendre surpuissant quelques secondes. Axel et Ruka ramassent par ailleurs quelques bombes qui font tout exploser à l'écran ainsi que, parfois, un peu de vie distribuée avec parcimonie. Chacun des six niveaux du jeu comporte trois boss, y compris le boss de fin de secteur, particulièrement coriace. Tous les graphismes sont en 2D et la PS-X montre sa puissance avec des rotations multiples et une animation sans défaut. Dommage tout de même que, avec les capacités de la machine, les développeurs n'aient pas créé un mode pour deux joueurs simultanément...



Le grappin permet de s'accrocher aux parois. Axel et Ruka peuvent aussi s'agripper au plafond et se rétablir souplement.



Cette pince mécanique n'est pas destructible. Évitez-là en faisant de rapides glissades au moment ou elle s'apprête à vous saisir.

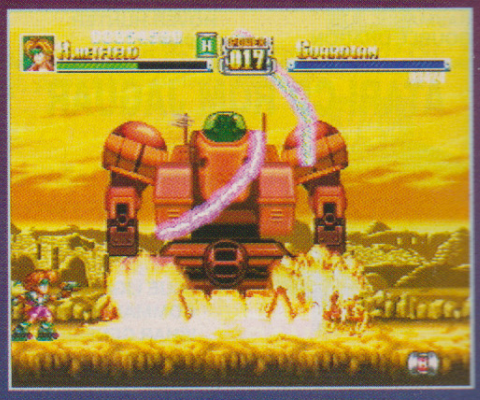
Jeux de lumière dans la forêt et quelques Powers abandonnés par des ennemis.

TROIS BOSS PAR NIVEAU!

Outre les monstres en pagaille, les boss viennent souvent corser une action déjà mouvementée. Leur force s'affiche avec un nombre qui baisse au fur et à mesure de la bataille. Les boss de fin de niveau sont particulièrement coriaces.

Le boss de fin de premier niveau: il se hisse à l'aide de ses pattes mécaniques le long des parois, mais c'est la tête qu'il faut viser.

Ce scorpion vous guette dans la forêt. Ses tirs au rayon laser sont meurtriers.



Le fameux boss du troisième niveau vous stoppera un bon moment.

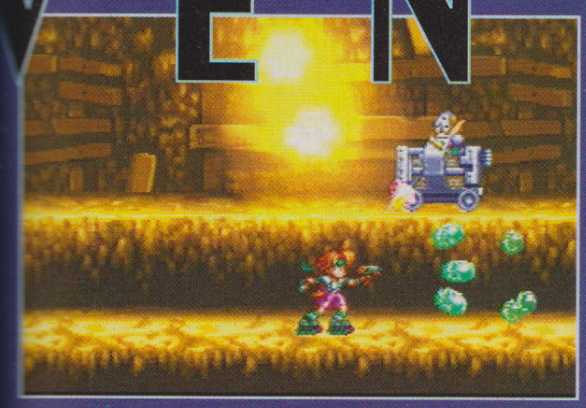
AVIS *oui, mais...*

ELVIRA

Personnellement, je pense que Gunners Heaven est un proche parent de Megaman (mais non, ce n'est pas une obsession!). Action, plates-formes, tir surtout, on retrouve les mêmes ingrédients, mais en mieux, il faut bien le dire! Les graphismes sont très bien colorés, les deux personnages disposent d'un arsenal d'armes varié et l'animation ne souffre d'aucun défaut. Mais, paradoxalement, on ne peut pas jouer à deux; ce style de jeu se prêtant bien au duo, c'est dommage. Par ailleurs, la difficulté est très moyenne et, pour augmenter sa durée de vie, le jeu est perversement corsé avec un boss très résistant à la fin du troisième niveau... Un jeu sympa mais qui ne transcende pas la PS-X.

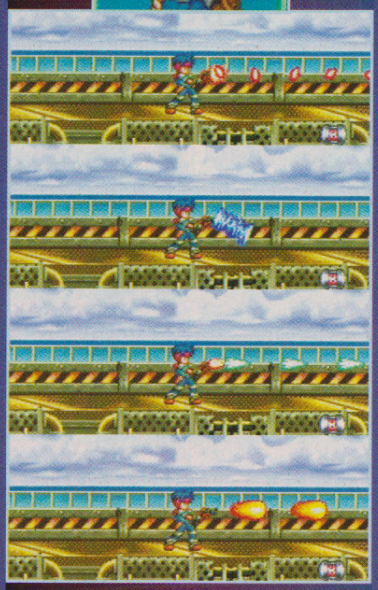
ERS VEN

ARMÉS JUSQU'AUX DENTS



Un niveau très speed dans lequel vous foncez avec vos rollers et sautez par-dessus les obstacles.

Les deux personnages ont parfois l'occasion d'envoyer une méga-bombe.



AVIS — un petit oui!

NIIICO

Gunners Heaven aurait pu être un excellent et superbe jeu si un mode 2 joueurs avait été proposé. Il est vraiment dommage que les programmeurs aient omis cette option. Mis à part cette bourde, il faut tout de même reconnaître que, techniquement, ce jeu est irréprochable: aucun ralentissement durant les parties malgré des écrans parfois chargés de très nombreux sprites, graphismes très colorés et décomposition du mouvement des sprites bien réalisée. La difficulté va croissant et, grâce aux Continues infinis, on progresse toujours un peu plus à chaque nouvelle partie. Amateurs de shoot'em up, Gunners Heaven vous ravira à coup sûr.

GUNNERS HEAVEN

ガンナーズヘヴン

ÉDITEUR: SONY
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 40%
Nulle! Une simple explosion comme introduction et hop! c'est le début du jeu!

GRAPHISMES 82%
De la 2D partout, dans le genre des mondes de Megaman, variés et bien colorés.

ANIMATION 92%
Les ennemis déboulent par dizaines, le héros ne s'arrête jamais de tirer, sans ralentissement.

MUSIQUE 80%
Bien rythmée, avec un thème différent par niveau.

BRUITAGES 80%
Chaque arme a le sien mais le rendu n'est pas impressionnant.

DUREE DE VIE 85%
Le jeu n'est pas très dur mais on bloque longtemps sur le boss du troisième niveau.

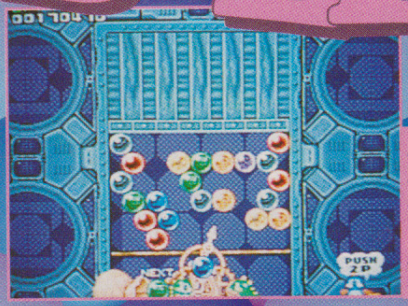
JOUABILITE 90%
Aucun problème à ce niveau-là.

INTERET 84%
Une action soutenue et rapide et de nombreuses armes. C'est d'autant plus dommage que l'on ne puisse jouer à deux...

PUZZLE BOBBLE

Bubble et Bobble font partie de ces héros mythiques auxquels les vieux de la vieille, tel A.H.L., vouent un culte. La recette de leur succès était simple: les personnages étaient attachants, on pouvait jouer à deux, et le principe des plates-formes était servi par une jouabilité exemplaire. Qu'en est-il sur Neo Geo CD? On reste dans le genre "réflexion" qui prévalait dans les premiers épisodes de la série, mais on change complètement d'habillage et de principe. Vous devez ici réussir à détruire toutes les boules à l'écran en en combinant trois de la même couleur. Le principe est efficace et très accessible. Vous déplacez une flèche au bout de laquelle se tient la boule et devez appuyer sur le bouton pour la placer à l'endroit désiré. Au début du jeu, une ligne en pointillé vous indique le parcours de votre boule (vous pouvez vous aider des murs pour la faire rebondir), mais cette aide ne s'affiche que lors du premier tableau ou après avoir utilisé un Continue, et sans elle, les choses se gâtent très vite. On a pu dénombrer trente tableaux à la difficulté très inégale, et avec seulement quelques Continues, le tour n'est pas joué d'avance. De plus, le jeu à deux est très agréable, on ne s'en lasse pas.

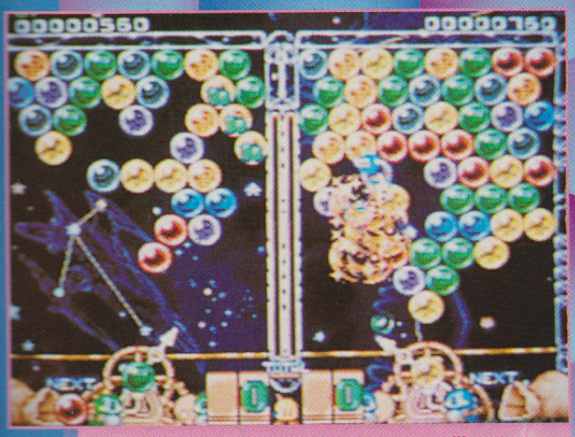
Cette ligne en pointillé vous indique la trajectoire de votre boule. Elle apparaît une fois que vous avez utilisé un Continue, ou au début du jeu.



Pour finir tous les tableaux, il vous faudra faire preuve de précision et de ruse.

Trente niveaux sont présentés et, sur la fin, de véritables casse-tête.

La démo vous indique le principe du jeu. Par exemple, ici, une fois que vous aurez détruit les verts, les rouges tomberont.



Trouvez un adversaire à votre taille et vous allez vous amuser, surtout que les retournements de situation sont très fréquents.

AVIS *bouibble!*

SPY

Lorsque j'ai découvert Puzzle Bubble sur arcade, je l'ai adoré, et cela faisait bien longtemps que je n'avais pas mis quelques pièces dans une borne quand je suis tombé sur cette version Neo Geo CD. Bonheur: elle est identique à la version d'arcade. Le principe est sympa, la rareté des Continues rallonge la durée de vie, et à deux, c'est carrément le pied. Ne vous attendez pas à trouver des graphismes à tomber le cul par terre, ce n'est pas le but. On est là pour se prendre la tête à savoir où envoyer sa bou-boule et, croyez-moi, c'est captivant. Un petit jeu sans prétention qui sort exclusivement sur le support CD de la Neo Geo (rapport qualité/prix). Investissez ou goûtez-y en arcade, vous allez adorer. La preuve? Pas un, à la rédac', n'y a résisté!

TAITO/GUILLEMOT I.
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/RÉFLEXION

PRESENTATION	**70%**
Un écran-titre banal mais une explication du principe convaincante.	
GRAPHISMES	**70%**
Les graphismes sont mignons mais ne font pas honneur aux capacités de la Neo Geo CD.	
ANIMATION	**– %**
Non significative. Le peu qu'il y a suffit.	
MUSIQUE	**75%**
Des thèmes sympa mais un peu stressants à la longue.	
BRUITAGES	**60%**
"Bip", "splash", "fizz"... Rien d'exceptionnel, rien de désagréable non plus.	
DUREE DE VIE	**90%**
Les rares Continues, en mode 1 joueur, induisent une bonne durée de vie et le jeu à deux est accrocheur.	
JOUABILITE	**80%**
Le déplacement de votre flèche est rapide. Il vous reste à bien la diriger, ce qui n'est pas simple.	
INTERET	**92%**
Un principe simple et efficace qui fait de ce CD un excellent investissement.	

Un expert en kung-fu et une Japonaise qui pratique le jet-kune-do dans les années vingt: vous avez dit anachronisme?

ETERNAL CHAMPIONS CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

On ne peut que rester ébahi devant la présentation de Eternal Champions. C'est un véritable film vidéo qui conte l'histoire de vos treize combattants à travers un voyage dans le temps.
Dans cette version, quatre nouveaux combattants (Ramsès III le pharaon, Raven la prêtresse vaudoue, Dawson le cow-boy et Riptide la pirate) sont venus rejoindre les neuf anciens (Larcen le cambrioleur, Rax le cyber-boxeur, Slash le chasseur préhistorique, Trident le gladiateur aquatique, Miknignt le chimiste défiguré, Xavier le magicien, Blade le policier du futur et, enfin, Jetta l'acrobate). Cette fois, le mode Entraînement a disparu pour faire place au mode Tournament. Originalité de ce mode, la quantité astronomique des types de tournoi possibles: Sell-your-soul, Survivor ou encore Possession ne sont que trois types de Tournament parmi les neuf proposés. Cette option permet donc de varier les plaisirs: vous pourrez éviter de jouer continuellement en mode Story. Dans cette version, on a aussi la possibilité de faire des enchaînements, et les graphismes ont été affinés. Pour le reste, il n'y a pas de grands changements. Le scénario est toujours aussi rocambolesque, et le principe du jeu reste le même: frapper, frapper, et frapper. La routine, quoi!

COUPS TORDUS

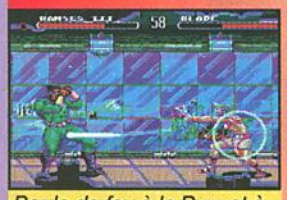
Quand on vous dit que les coups spéciaux sont nombreux, voici un exemple pour vous en convaincre: Ramsès III, un des nouveaux personnages, n'en possède pas moins de neuf. Pour vos beaux yeux, ci-dessous un échantillon de ce qu'il sait faire.

Téléportation sous l'adversaire, en forme de serpent.

Cette espèce de tête de chien mord à pleines dents.

Transformation en flamme pour traverser le tableau.

Téléportation derrière l'adversaire pour le frapper.



Boule de feu à la Ryu, et à la mode égyptienne.

Cette série de coups de pied prend la forme dun serpent.

AVIS — oui, mais...

GIA

Les qualités ne manquent pas à Eternal Champions. Commençons avec l'intro, fort réussie sur MCD: trois minutes de voyage spatio-temporel, aux quatre coins du monde. A couper le souffle! Et rebelote pour le générique de fin. Continuons avec les coups spéciaux: chaque personnage en possède huit en moyenne, sans compter les coups cachés. Terminons sur le mode Tournament, qui casse la monotonie des parties en linéaire. Passons aux défauts: la musique et les bruitages tapent vite sur les nerfs. De plus, Eternal Champions aurait pu tenir sur une cartouche (sans intro ni générique de fin). Le CD n'est donc pas vraiment justifié. Mais les possesseurs de MCD qui cherchent des jeux jouables seront ravis.

SEGA/SEGA
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION	95%
L'histoire des combattants en quelques minutes, un véritable film. Les séquences de fin sont aussi grandioses.	
GRAPHISMES	82%
Des graphismes améliorés par rapport à la version Megadrive, plus fins et plus jolis.	
ANIMATION	85%
Pas de ralentissement, mais l'ensemble est un peu lent.	
MUSIQUE	71%
Des mélodies très discrètes et beaucoup de pseudo-techno, irritante parce que répétitive.	
BRUITAGES	71%
Sur MCD, on pouvait attendre mieux que de classiques bruits de baffes.	
DUREE DE VIE	90%
Treize combattants, coups spéciaux à n'en plus finir (cachés, pour certains) et plusieurs niveaux de difficult	
JOUABILITE	85%
Un petit temps d'adaptation pour une bonne prise main.	
INTERET	85%

Voilà un an, Eternal Champions sortait sur Megadrive, rivalisant avec SF II'. Aujourd'hui, une nouvelle version de ce jeu sort sur Mega CD.

MEGA HIT

GEX

Qui a dit qu'il n'y avait pas de bons jeux sur 3DO? Après Super Street Fighter II Turbo et Return Fire, voici Gex, un jeu de plates-formes qui place la barre très haut.

Gex est un lézard à la cool qui passe ses journées devant la télé. Depuis que son père est mort en faisant une dangereuse expérience pour la Nasa (dur, dur d'être un cobaye), Gex se lobotomise en douceur à grand coups de sitcoms débiles. Sa vie est donc idyllique jusqu'au jour où l'ignoble Rez, maître des ondes, l'emprisonne dans un univers cathodique déchaîné. Fini les journées à se la couler douce en gobant des mouches, Gex est devenu la victime de ses feuilletons préférés. Catapulté dans des mondes où les scénarios petit écran se tranforment en réalité cauchemardesque, Gex doit retrouver des télécommandes magiques pour progresser. Films d'horreur à deux sous, séries kung fu mal doublées, dessins animés débiles et jungle en délire, le chemin jusqu'au repaire techno-délirant de Rez est long et semé d'embûches. Pour s'en sortir, Gex ne peut compter que sur son agilité légendaire et une langue bien pendue... dans tous les sens du terme.

Entre deux répliques drolatiques, il avale des bonus qui lui donnent le pouvoir de cracher des flammes, de la glace ou de l'électricité, lui ajoutent un point de vie ou augmentent sa vitesse. En plus, Gex n'a pas son pareil pour coller sur les murs, marcher au plafond et donner des coups de queue destructeurs. Rien ne lui échappe et il se faufile comme pas deux dans les chemins les plus étroits. Son adresse lui est bien utile pour dégoter les cassettes vidéo qui permettent de sauvegarder et les tableaux-bonus qui donnent des vies supplémentaires. Aidez Gex, le lézard le plus speedé de la galaxie, dans sa lutte contre le despote des ondes hertziennes.

GUERRE ET PETS

Dans le genre crado, The Fartman ne craint personne. Apparemment, les concepteurs de Gex sont des mecs dans le vent. Encore une histoire qui va faire du bruit!

Quand The Fartman ingurgite une tonne de fayots...

... il se propulse en pétant comme un fou! Prout, prout!

N'essayez pas de frapper ce serpent, grimpez, grimpez!

Gex peut dévier la trajectoire des fusées.

Avec la bonne option, Gex crache des éclairs, de la glace ou des flammes!

AVIS

MARC

Crysta Dynamics déjà beau coup œuvr pour la 3D Avec Gex l'éditeur us avec bonheu des énorme capacités d la console d Trip Haw kins. Je m suis éclat comme un petit fou avec ce jeu je l'ai terminé et j'en redemand encore. Non pas qu'il soit cou (dix-huit niveaux, ça va!) mais est si fun que je n'ai pas pu e décoller: trois jours sous perfu sion de caféine. L'idée d'avo un héros qui colle à toutes le parois et grimpe sur les mur ouvre de nouvelles perspective dans un jeu de plates-formes e en plus, la difficulté est savam ment dosée. La jouabilité es impeccable et, à part quelque petits bugs, la réalisation es parfaite. Un grand coup de cha peau pour l'ambiance sonore e l'humour omniprésent: les pas tiches des séries cultes tél ("Star Trek", "L'homme qui vala trois milliards") sont savoureux.

AVIS — oui!

SPY

Avec un nom pareil, il aurait pu vous nettoyer les carreaux... il ne l'a pas fait. Son humour ravageur s'exerce dans un tout autre registre que, malheureusement, seuls les amateurs d'américain parlé pourront compendre. Les autres se consoleront en admirant la qualité des graphismes (tous réalisés avec les mêmes procédés que ceux de Donkey Kong). La bande-son est superbement travaillée et les musiques et les bruitages approchent de la perfection. Par ailleurs les plans de jeu s'emboîtent dans une structure fort bien pensée. Les passages sercrets et "warp zone" sont nombreux, et la maniabilité est agréable. Un jeu de plates-formes de ce calibre sur 3DO ne passera pas inaperçu d'autant qu'il est l'un des seuls du genre actuellement. N'hésitez pas, vous ne serez pas déçu.

Attention à ce faux Rayden.

Retournez contre Rez ses armes favorites: télé et mouches électroniques.

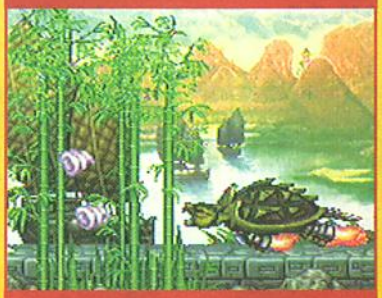
Le monde des toons est aussi beau que dangereux.

Coller aux murs peut être très utile.

En bon lézard, Gex avale tout ce qui passe à portée de langue.

LA TOR... TUE!

Si le tort tue, la tortue aussi, elle tue! Comment, c'est pas clair? Ah, je vois, c'est que vous ne vous êtes jamais retrouvé devant une tortue montée sur réacteur qui vole et qui mord tout ce qui bouge. Gex, si!



Qui a dit que les tortues se traînaient?

ÉDITEUR: CRYSTAL DYNAMICS
DISTRIBUTEUR: BMG
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: RAM

PRESENTATION 92%
Une intro pleine de punch pour un lézard au look d'enfer. Le manuel est plein d'humour.

GRAPHISMES 90%
Les cinq mondes sont radicalement différents. Gex et ses ennemis sont vraiment réussis.

ANIMATION 89%
Le scrolling est parfois un peu gênant mais les sprites sont superbement animés.

MUSIQUE 96%
Des musiques démentes tout au long du jeu et carrément une chanson à la fin, ça déménage!

BRUITAGES 95%
Gex n'arrête pas de sortir des répliques amusantes, on ne s'ennuie pas une seconde.

DUREE DE VIE 89%
Pas moins de dix-huit niveaux plus quelques stages-bonus et des niveaux cachés, rien que

JOUABILITE 90%
Gex colle aux murs, rebondit comme pas deux et avale tout ce qui passe.

INTERET 93%
Pas de lézard, Gex est un grand jeu de plates-formes. Original, bien réalisé, varié...

SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT...

Si vous avez manqué des numéros de **CONSOLES +**, renvoyez-nous le coupon réponse accompagné d'un chèque, nous serons heureux de vous les expédier dans un délai de 5 semaines.

N° HS

N° 1

N° 2

N° 3

N° 4

N° 5

N° 6

N° 7

N° 8

N° 9

N° 10

N° 11

N° 12

N° 13

N° 14

N° 15

N° 16

N° 17

N° 18

N° 19

N° 20

N° 21

N° 22

N° 23

N° 24

N° 25

N° 26

N° 27

N° 28

N° 29

N° 30

N° 31

N° 32

N° 33

N° 34

N° 3

N° 36

N° 37

N° 38

N° 39

N° 40

N° 4

N° 43

N° 42

À RETOURNER À : CONSOLES+ B.P. 53 - 77935 PERTHES CEDEX

Je commande le ou les numéros de **CONSOLES+** suivants :

N° ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐

N° ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐

Je vous adresse la somme de 45F* x ..... = ...F (* dont participation aux frais)

par : Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ de ..... F

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 5 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : ☐☐☐☐☐☐☐☐ (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine

SIDE POCKET 4

La fenêtre en haut à droite est trompeuse, votre joueur commente certains coups mais de manière plutôt étrange.

Side Pocket, premier du nom, a fait des ravages aussi bien dans les salles d'arcade que sur les supports 16 bits. Le principe est resté le même sur Saturn... Certes, la table est toujours vue de dessus, et les effets s'opèrent de la même manière, mais l'habillage, ainsi que le nombre de modes de jeu confèrent à Side Pocket 2 une dimension nouvelle. Vous pourrez ainsi participer à un mode Story qui vous entraînera aux quatre coins des Etats-Unis pour rencontrer les meilleurs joueurs mondiaux et remporter des milliers de dollars. Une fois ce périple bien avancé, vous pourrez vous adonner aux plaisirs du tournoi, où il vous faudra choisir quel genre de billard américain vous voulez pratiquer (avec annonces, dans l'ordre, rayées ou pleines, etc.). Ce mode vous permettra de remporter beaucoup d'argent mais également une certaine notoriété. Pour plus de challenge après ces deux modes, vous pourrez toujours essayer de battre l'un de vos compagnons dans le mode Duel, ou bien, fin du fin, participer aux Trick Games: il s'agira de réaliser des coups quasiment parfaits. En complément, vous profiterez de quelques séquences vidéo (surtout en mode Story), histoire de vous rappeler que vous êtes sur Saturn.

Dans le mode de jeu 14.1 Continuous (si, si), il vous faudra annoncer quelle boule vous allez tenter de rentrer, et dans quel trou. Les parties sont longues et difficiles...

TRICKY GAME...

Certains des coups les plus tordus du billard américain se retrouvent dans ces Trick Games. Vous aurez seize figures à réaliser et, croyez-moi, ce n'est pas simple. Montrez-vous logique et persévérant, la victoire est au bout de la queue...

Un petit zoom pour symboliser le fait que votre boule est en train de sauter. Notez au passage la position du joueur, en haut à gauche.

L'effet "rétro" permet à votre boule blanche de rebrousser chemin après avoir touché une boule. Pour l'exécuter, mettez de l'effet en bas de la boule.

Non! vous ne gagnez pas ces jolies donzelles si vous remportez la victoire, mais seulement 100 000 dollars. Quoique, avec une telle somme, à Las Vegas...

AVIS — oui, mais...

SPY

Le billard n'est guère représenté sur console... et encore moins sur 32 bits. Side Pocket 2 a donc le mérite de combler un manque. Malheureusement, le principe n'a pas évolué d'un pouce, et les capacités techniques de la Saturn ne sont pas vraiment mises à profit (séquences vidéo mises à part, mais elles n'apportent pas grand-chose). Voyez Jimmy Whirlwind sur MD: la 3D est exploitée avec brio, et ce sur support 16 bits. Dans cette version Saturn, pas un effet de rotation, quelques zooms ici et là – et encore, c'est vous qui en décidez. Ceux qui attendaient un billard s'en satisferont mais, en soi, ce jeu n'est pas incontournable.

DATA EAST/IMPORT
PRIX: E
1-2 JOUEURS ALTERNÉS/BILLARD

PRESENTATION	**74%**
Acteurs médiocres dans des séquences vidéo sans réel intérêt.	
GRAPHISMES	**75%**
Les couleurs des boules sont tranchées, et les séquences vidéo bien réalisées.	
ANIMATION	**74%**
Les appels disque ne sont pas trop lourds, et le jeu ne souffre d'aucun ralentissement.	
MUSIQUE	**86%**
Du jazzy au country, il y en aura pour tout le monde et pour tous les goûts.	
BRUITAGES	**80%**
Les voix digitalisées ont de la profondeur et le rendu du choc des boules est assez réaliste.	
DUREE DE VIE	**89%**
Le nombre de modes de jeu garantit de longues heures de jeu.	
JOUABILITE	**79%**
Imprécises, les directions? Avec l'habitude, on s'en sort plutôt bien.	
INTERET	**76%**
Un jeu de billard assez classique, pour le bonheur des puristes. Dommage qu'on ne puisse sélectionner divers angles de vue.	

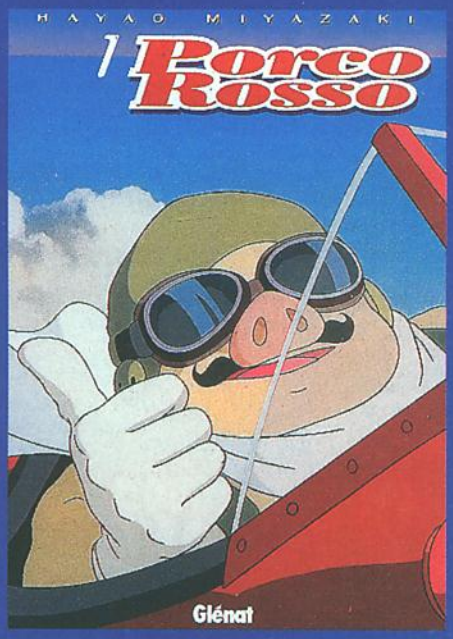
Le nouvel héros romantique.

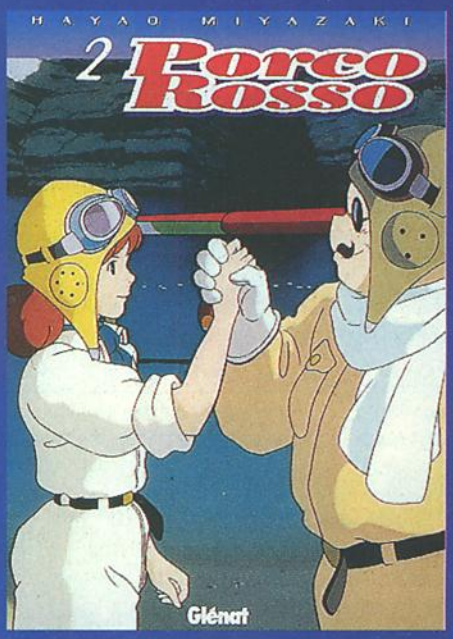
Entrez dans la légende de Porco Rosso!

Porco Rosso
Tome 1 et Tome 2
144 pages, couleur,
broché, 59 F.
En vente dans toutes
les librairies.

Glénat

Joue et gagne
des B.D Glénat
de Porco Rosso
et des dizaines
de places de cinéma
en appelant le
36.68.84.48. 2,19 F TTC / mn
ou en tapant le
3615 Porco Rosso 2,19 F TTC / mn





SORTIE NATIONALE DU FILM LE 21 JUI

KAMEHA MAGAZINE

Kaméha

11 numéros à 30 F : France 300 F • Etranger 475 F
Bulletin d'abonnement à renvoyer à :

Éditions Glénat, 31-33 rue Ernest Renan
92130 Issy les Moulineaux - à l'attention de Cor

Je souhaite recevoir Kaméha Magazine pendant un an, soit 11 numéros.
Veuillez trouver ci-joint mon règlement de _____ F à l'ordre des Éditions Glénat par :
☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ Localité : _____
Pays : _____
Téléphone : _____ Date de naissance : ___ /___ /

Afin de contenter tous les abonnés qui bénéficient de l'ancien tarif, nous aurons le p de prolonger gratuitement leur abonnement de 1 à 3 numéros*.
*** Selon la date initiale de l'abonnement.**

ASTA

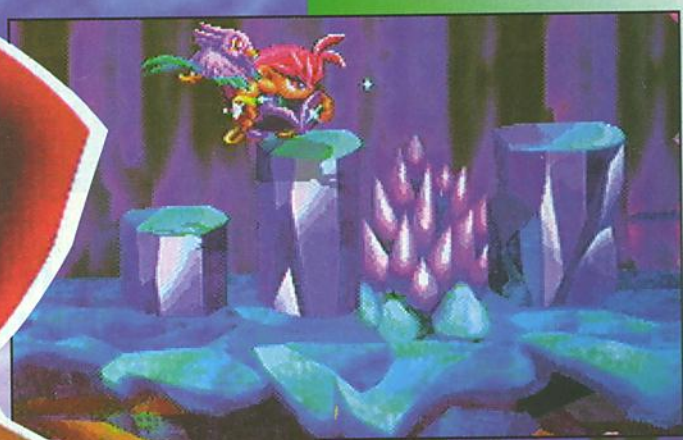
Dans ce niveau, qui est d'ailleurs l'un des plus beaux, la collaboration de l'oiseau est quasi indispensable. La petite chose verte, c'est lui!

ZOOM!

C'est un phénomène assez rare da ce type de jeu: Astal use de zooms profusion. L'effet est des plus symp thiques, et offre un atout suppléme taire à ce jeu magnifique. En voici bel exemple.

Apart Clorkwork Knight, les jeux de plates-formes sont encore absents sur la Saturn. Heureusement, Astal est arrivé, et on espère que d'autres jeux du même genre suivront. En attendant, vous allez pouvoir découvrir ce que contient ce CD magique...

A la vue des premières photos dans la presse internationale, il y a maintenant quelques semaines, je m'étais dit qu'Astal n'allait pas débarquer sur la 32 bits de Sega sans faire de bruit. Et, pour une fois, je ne m'étais pas trompé. Le premier niveau franchi, vous délivrez un petit oiseau (qui est en fait votre bien-aimée transformée par le vilain-pas-beau!), qui vous sera d'une grande aide, puisqu'il peut aller chercher des bonus, ou effectuer une super-attaque – mais uniquement quand vous jouez seul. Il faut aussi préciser que, avec ce brave piaf, le jeu à deux est possible:
le gentil oiseau tuera certains ennemis inaccessibles autrement et immobilisera certaines plates-formes mobiles difficiles à atteindre. Les attaques d'Astal sont assez nombreuses: il peut attraper les ennemis pour les lancer, courir et donner un coup de poing, frapper le sol et, enfin, souffler sur les vilains pour les repousser ou les tuer. Quant au volatile, il attaque en piqué et de face. Dans certains niveaux, des zooms s'opèrent, augmentant fortement le réalisme. Bref, il est vraiment très agréable de jouer à Astal.


Zzz...

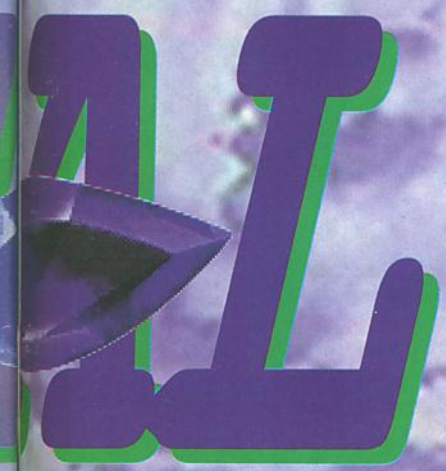
Hoooooooooooo...

Mmmmm!

AVIS oulala, que bueno!

SWITCH

Il est vrai que j'ai eu une petite déception en terminant le jeu, lors de la première partie. Mais c'est avec un plaisir certain que l'on se balade tout au long des niveaux, ébahi par tant de beauté et de jouabilité. C'est qu'on s'amuse, et pas qu'un peu! A deux, l'un prendra l'oiseau, l'autre Astal, et inversement pour éviter toute lassitude. Les mélodies sont tellement bonnes que vous vous surprendrez à les fredonner, et les mimiques d'Astal et de son petit oiseau sont très sympathiques. Pour conclure, même si la durée de vie du jeu n'est pas infinie, Astal est agréable à jouer et à faire découvrir.



Le rond lumineux, c'est la sortie. A bon entendeur...

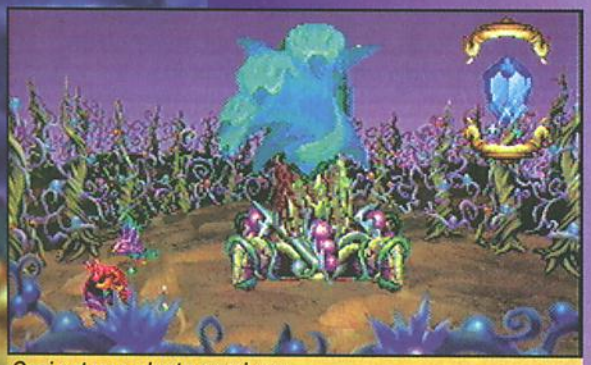
Le bélier sera plus facile à vaincre avec le piaf. A deux, vous lui ferez mordre la poussière sans aucun problème.

LES PLUS BEAUX BOSS

Comme dans bien des jeux, à la fin de chaque niveau une grosse bête vous guette. Dans Astal, on trouve un bélier géant, un dragon, une fleur énorme, un esprit qui emprisonne Astal dans la glace et qui attaque l'oiseau, etc. Ils ne sont pas trop coriaces, mais en revanche ils valent le coup d'œil.

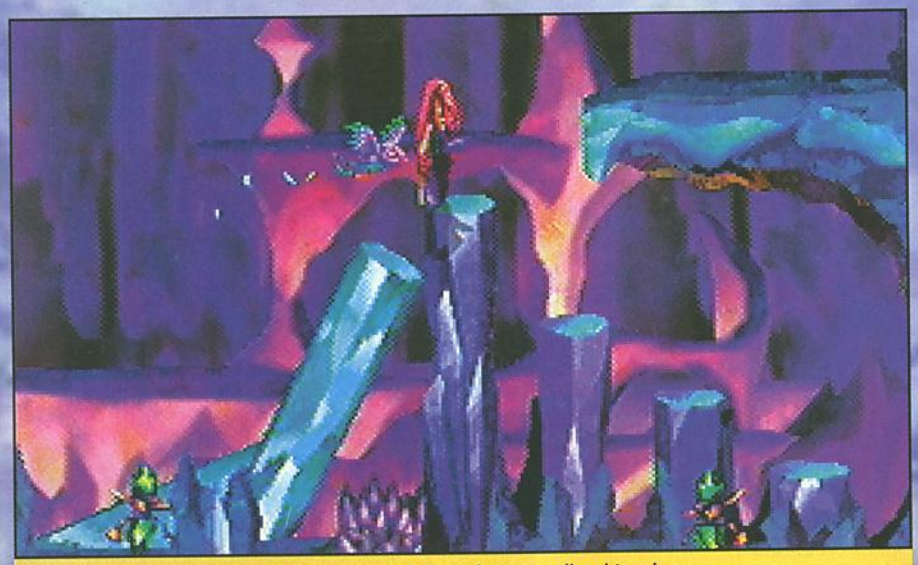
Le dragon de feu vous lancera sa tête. Ne faites pas la même chose!

Ce boss capturera Astal, et l'oiseau se trouve seul face au grand méchant.



Ceci est une plante carnivore. Quand elle se baisse dans votre direction, frappez!

Le bonhomme que vous voyez à droite est la cause de tous vos problèmes.



Une fois que vous atteignez le sommet de la colonne, celle-ci tombe. Il faut alors se dépêcher de sauter sur la suivante.

ASTAL ATTAQUE!

Notre ami Astal a plus d'un tour dans son sac, il peut sauter et frapper, courir tout en cognant, attraper les ennemis pour les jeter et aussi souffler, comme le méchant loup sur la maison des petits cochons. Bref, vous avez tout ce qu'il faut pour vous défendre et attaquer.

Dans ce niveau, vous serez obligé d'utiliser votre souffle si vous ne voulez pas finir brûlé vif.

Astal est en train de choper un ennemi. Ça va faire mal.

Tout comme un Mario ou un Sonic, Astal peut rebondir sur les vilains. Cool, non?

AVIS yo!

Que c'est joli, j'en ai l'œil droit de traviole tellement c'est beau! Sega ne nous a pas fait l'affront de sortir un jeu de plates-formes bidon, histoire d'alimenter sa console 32 bits et son porte-monnaie. La jouabilité est au rendez-vous, malgré une prise en main bizarre. Les plus petits vont être émerveillés, et même les grands en auront pour leur argent. Le mode 2 joueurs est original, avec des personnages très complémentaires. Dommage que la mort d'un joueur entraîne celle de l'autre. Avec ses zooms et ses graphismes magnifiques (je ne m'en lasse pas), Astral... pardon, Astal fait honneur à la Saturn. Allez, encore une partie! Astal-a-vista,baby!

MARC

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION	**95%**
Une démo vous explique comment jouer et une séquence animée vous présente la situation et les personnages.	
GRAPHISMES	**96%**
Des couleurs par milliers, des dégradés somptueux et de nombreux détails éblouissants.	
ANIMATION	**90%**
Tout bouge de façon fluide, les sprites sont parfois énormes et les zooms et autres rotations sont légion.	
MUSIQUE	**95%**
Des mélodies magnifiques et nombreuses qui collent parfaitement à l'ambiance.	
BRUITAGES	**85%**
Aussi somptueux et variés que la musique.	
DUREE DE VIE	**80%**
le jeu est facile, mais on prend un grand plaisir à y jouer même une fois le jeu terminé.	
JOUABILITE	**85%**
Correcte, après une prise en main délicate.	
INTERET	**90%**
Astal est un des rares jeux de plates-formes sur Saturn, et sa réalisation est excellente. Il serait dommage de passer à côté.	

Hello everybody!

Super Baseball 2020, Super Sidekicks, World Heroes et Sengoku 2 sont les jeux dont il est question ce mois-ci. Vous savez peut-être que ces titres, nouvellement débarqués sur la Neo Geo CD, sont en fait de vieux classiques. C'est logique: tous les anciens hits seront fatalement adaptés, et il n'y a pas lieu de s'en plaindre. Pour ceux qui ont soif de nouveautés, il y a quand même Double Dragon et Fatal Fury 3 pour les consoler. Aciao!

Switch, tel qu'en lui-même

SNK

Voilà un beat'em all très célèbre qui réjouira tous les amateurs du style. Trois personnages peuvent être dirigés, et chacun a la possibilité de se transformer en animal et d'user de sorts de magie divers et variés. Les niveaux sont longs et diversifiés et les ennemis sont en nombre: si vous n'avez pas peur des softs qui datent un peu, vous découvrirez ou redécouvrirez avec plaisir ce jeu fou, fou, fou.

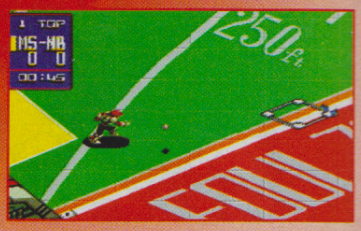
Votre sabre est très bien affûté: découper plusieurs ennemis en tranches est l'affaire d'un instant!

L'effet de perspective des décors est de toute beauté, Sengoku 2 n'a que de faibles rides!

SNK

Un jeu de base-ball, c'est bien, un jeu de base-ball futuriste, c'est encore mieux. Vous pourrez vous glisser dans la peau de joueurs de toute nature, hommes, femmes ou encore robots. Les règles sont celles des jeux de base-ball habituels, et les gradins sont protégés par un toit de Plexiglas pour éviter que les balles perdues n'atteignent les spectateurs. Un jeu plutôt sympa, mais qui date un peu. A mon humble avis, Super Baseball 2020 n'égale pas Baseball Star 2.

C'est un "strike"! Au bout du troisième lancer de ce type, le batteur est éliminé.

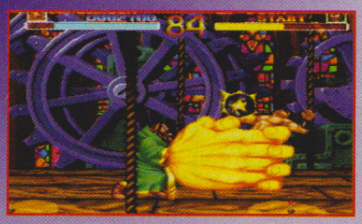


Le joueur s'apprête à récupérer la balle: s'il le fait avant qu'elle ne touche terre, le batteur est "out".

SNK

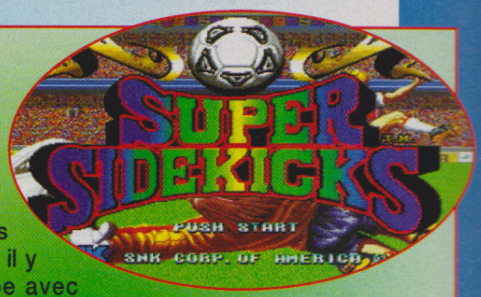
Rappelez-vous, le jeu avait été considéré comme le SF II de la Neo Geo. Huit personnages sont disponibles et il existe deux modes pour les combats: Normal et Death Match. Dans ce second mode, l'aire de combat est parsemée d'embûches de toutes sortes, mines, pics, etc. Bref, de quoi nous faire patienter en attendant le World Heroes 2 et 2 Jet.

Les deux combattants se sont heurtés à une mine, et ça fait mal.



Difficile de se défaire de l'emprise des mains énormes de Raspoutin.

SNK



Alors que le troisième épisode va sortir dans les salles et sur CD, le premier, que tout le monde avait adoré, est disponible sur Neo Geo CD. Plusieurs équipes sont disponibles, et il y a même une super-équipe avec laquelle il sera difficile de rivaliser. On y rejoue avec plaisir, et d'aucuns le préfèrent même à Super Sidekicks 2.

Le gardien a stoppé une balle qui aurait pu coûter cher à son équipe.

Kick off! Le coup d'envoi est donné, ça va barder!

MORTAL KOM

Bienvenue dans le temple de l'arcade! Ce mois-ci, on vous donne tous les coups spéciaux de Mortal Kombat III, les Fatalities et même une Animality. Avec en plus des tips d'enfer et des Kombos, qui dit mieux?

Au menu des nouveautés de MK III, c'est la déferlante. Jugez-en: Kombos (enchaînements de coups), nouveaux personnages et un bouton supplémentaire pour courir. Jax et Sonya sont de retour, ainsi que Kano, tous avec de nouveaux coups spéciaux. Alors Consoles+, le mag' des pros, vous livre en exclusivité tous les coups spéciaux et les Fatalities connus à ce jour. Si vous voulez les essayer, passez donc voir Frantz à son magasin de location de jeux (Vade Game, 115, rue Oberkampf, 75011 Paris). C'est lui qui nous a aidés à réaliser cette rubrique, et, question jeu de baston, il assure un max. Il a la borne de MK III mais aussi celle de Killer Instinct (hum...), alors, ce serait dommage de s'en priver!

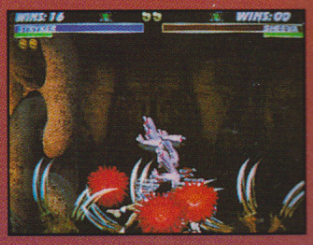
Motaro est le premier boss

MORTAL DIKO

HP :	High Punch
LP :	Low Punch
BL :	Block
HK :	High Kick
LK :	Low Kick
R :	Run
H :	Haut
B :	Bas
Av :	Avant
Ar :	Arrière

FATALITY SPÉCIALE

Dans certaines zones de combat (The Pit 3, The Subway et Shao Kahn's Tower), vous pouvez infliger une Fatality avec tous les personnages en faisant: Av-Av-Av-R.



Haché menu ou menu haché?

ANIMALITY

On n'a trouvé ni Babality, ni Friendship, ni Nudity (à poil) et encore moins de Sodomity (une sale rumeur). En revanche, il y a bien des Animalities. Les personnages se transforment en un animal pour tuer leur adversaire. Pour faire une Animality, il faut ABSOLUMENT faire un MERCY d'abord.

Sub-Zero se transforme en ours polaire.

MÉGA-TIPS

Sur l'écran "Versus", en mode 2 joueurs, vous verrez six icônes en bas. Il est possible de combiner ces icônes pour faire des tips. Le joueur de gauche change les trois icônes de gauche, tandis que l'autre joueur change les trois de droite. Pour chaque joueur, le bouton "Low Punch" contrôle l'icône de gauche, "Block" l'icône du milieu et "Low Kick" celle de droite. Exemple: les boutons "Low Punch" des deux joueurs contrôlent la première et la quatrième icônes en partant de la gauche. Voici les combinaisons et leurs effets:

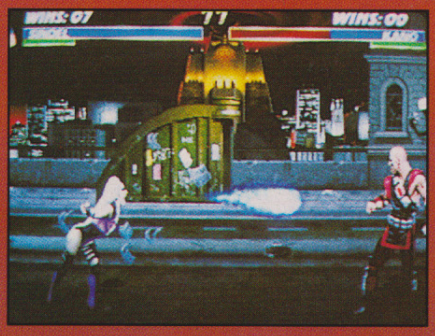
SIX ? : les combattants se métamorphosent toutes les cinq secondes en un autre personnage.
SIX RAIDENS : le gagnant du premier round combat Noob Saibot.
SIX GOROS : le gagnant combat Shao Kahn.
SIX ÉCLAIRS : le gagnant combat Motaro.

Regardez les icônes en bas de l'écran.

Noob Saibot est invisible, ou presque.

AT III

MK III est toujours aussi gore.



Sindel fait partie des nouveaux personnages.

Voilà comment détruire Shao Kahn. Bug ou tip?

MERCY? OH, OUI!

Au lieu d'achever votre adversaire, vous pouvez lui offrir une seconde chance. Pour cela, au troisième round, quand "FINISH HIM" apparaît à l'écran, effectuez: B-B-B-B-R (mais pas au corps à corps).

Soyez magnanime, laissez-lui une chance de se reprendre une raclée.

MORTAL SHOOT?

Les fous furieux qui sont prêts à faire cent combats en mode 2 joueurs seront récompensés par une petite partie de Galaga. Dément, mais véridique!

LES COMBATTANTS

SINDEL

FIREBALL (en l'air): B-Av-lk
FIREBALL: Av-Av-LP
HURLEMENT: Av-Av-Av-HP
VOL: Ar-Ar-Av-HK

KOMBO
• HK-HP-HP-PL-HK

SHANG TSUNG

ERUPTION VOLCANIQUE: Av-Ar-Ar-LK
FIREBALL (1): Ar-Ar-HP
FIREBALL (2): Ar-Ar-Av-HP
FIREBALL (3): Ar-Ar-Av-Av-HP

KOMBO
• LK-HP-HP-LP-Roundhouse Kick (Ar & HK)

MORPHS
Sindel: Ar-B-Ar-LP
Jax: Av-Av-B-LP
Kano: Av-Ar-Av-BL
Liu Kang: 360° avec le joystick
Sonya: R & LP & BL
Stryker: Av-Av-Av-HK
Sub-Zero: Av-Ar-Av-LK
Cyrax: BL-BL-BL
Sektor: B-Av-Ar-R
Night Wolf: H-H-H
Shiva: Av-B-Av-LK

KUNG LAO

HAT THROW: Ar-Av-LP
TELEPORT: B-H (rapidement)
DIVE KICK: B & HK (en l'air)
WHIRLSPIN: Av-B-Av-R (puis R plusieurs fois)

KOMBO
• HP-LP-HP-LP-LK-LK-Roundhouse Kick

KABAL

FIREBALL POURPRE: Ar-Ar-HP (possible en l'air)
TORNADO SPIN: Ar-Av-LK
GROUND RAZOR: Ar-Ar-Ar-R

FATALITY
Ar-Ar-Av-B-BL (à distance de balayage)
Kabal fait exploser la tête de ses ennemis comme un ballon.

KOMBOS
• HP-HP-Uppercut-Coup de pied sauté-Fireball Pourpre
• Tornado Spin-LK-LK-HP-HP-LP-Coup de pied sauté-Fireball Pourpre

SEKTOR

HEAT SEEKER: Av-B-Ar-HP
MISSILE: Av-Av-LP
TELEPORT: Av-Av-LK (même en l'air)

FATALITY
Ar-Ar-Ar-HK (à distance de balayage)

KOMBOS
• HP-HP-LK-LP
• HP-HP-HK

JAX

MISSILE SIMPLE: Ar-Ar-Av-HP
MISSILE DOUBLE: Ar-Ar-Av-Av-Ar-Ar-HP
SHOULDER SLAM : Av-Av-HK
GOTCHA PUNCH: Av-Av-LP
BACK BREAKER: BL (en l'air)
GROUND SMASH: appuyez sur LK 3 secondes, puis relâchez.

KOMBO
• HP-HP-BL-LP-Roundhouse Kick (Ar & HK)

FATALITY
Maintenez la pression sur: BL-Av-B-Ar-H-Av, puis relâchez BL.

Jax est le roi du hachis parmentier.

ARCADE

SONYA

ANNEAU D'ÉNERGIE: B-Av-LP
BICYCLE KICK: Ar-Ar-B-HK
SQUARE WAVE PUNCH: Av-Ar-HP
LEG GRAB: B & LP & BL (en même temps)

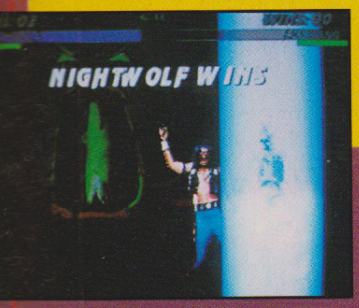
KOMBO
• HP-HP-LP-Ar & HP

FATALITY
B-B-B-Av-LK (à n'importe quelle distance)
Le bon vieux baiser de la mort de Sonya.

NIGHT WOLF

AXE UPPERCUT: Ar-B-Av-HP
FLÈCHE: Av-B-Ar-LP
BOUCLIER-AURA: Ar-Ar-Ar-HK (contre les missiles)
SHOULDER SLAM: Av-Av-Av-LK

FATALITY 1
B-Av-Av-HK (à côté de l'adversaire)



Une Fatality divine!

FATALITY 2
Ar-Ar-Ar-HP (distance de saut)

KOMBOS
• HP-HP-LP-Axe Uppercut
• HP-HP-Axe Uppercut-HP-Shoulder Slam

KANO

KNIFE THROW: B-Ar-HP
KNIFE UPPERCUT: B-Av-HP
GRAB & BITE: Ar-B-Av-LP
AIR THROW: BL (en l'air)
FLYING CANNONBALL: maintenez la pression sur LK durant trois secondes, puis relâchez.

FATALITY
Av-Av-Av-LP (à côté de l'adversaire)
Kano arrache le squelette de son adversaire par la bouche.

ANIMALITY
Maintenez la pression sur: HP-Av-Av-Av. Relâchez HP (à côté de l'adversaire)
Kano se transforme en araignée et dévore son adversaire.

KOMBOS
• HP-HP-HK-LK-Roundhouse Kick
• HP-HP-Crouch punch (B & LP)-Jump Kick-Air Throw
• Jump Kick-Flying Cannonball-Jump Kick-Knife Uppercut

LIU KANG

DRAGON FIRE (HAUT): Av-Av-HP
DRAGON FIRE (BAS): Av-Av-LP
FLYING KICK: Av-Av-HK
BICYCLE KICK: maintenez la pression sur LK durant trois secondes, puis relâchez.

FATALITY
Av-Av-Av-Ar-Av-LK (de près ou de loin)

Liu Kang disparaît et sa victime est incinérée.

KOMBOS
• HP-LK-LK-HP-LK
• HP-HP-BL-LK-LK-HK-LK (7 coups d'affilée)

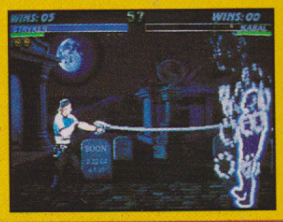
STRYKER

GRENADE (LONGUE): Av-B-Ar-HP
GRENADE (COURTE): Av-B-Ar-LP
MATRAQUE LANCÉE: Av-Av-HK
MATRAQUE: Av-Ar-LP

FATALITY 1
B-Av-B-Av-BL (à côté de l'adversaire)
Striker fait exploser son ennemi avec une bombe.

FATALITY 2
Av-Av-Av-LK (de loin)

Striker est un adepte de la peine de mort par électrocution.



KOMBOS
• HP-HP-LP
• LK-HP-HP-LP

CYRAX

FILET: Ar-Ar-LK
TÉLÉPORTATION: Av-B-BL
GRENADE (LONGUE): maintenez la pression sur LK-Av-Av-HK
GRENADE (COURTE): maintenez la pression sur LK-Ar-Ar-HK
AIR THROW: B-Av-BL-LP (en l'air)

KOMBOS
• HP-HP-LK-LP
• HP-HP-HK

FATALITY
H-H-H-B-HP (toute distance)

Une Fatality sanglante.

SUB-ZERO

BOULE DE GLACE: B-Av-LP
PLUIE DE GLACE: B-Av-HP
CLONES DE GLACE: B-Ar-LP
GLISSADE: Ar & LP & BL & LK (en même temps)

FATALITY
B-Av-Ar- HK (distance de balayage)
Sub-Zero transforme son ennemi en eskimau glacé.

ANIMALITY
H-H-H à côté de l'adversaire (cf. encadré "Animality")

KOMBO
• HP-HP-LP-Balayage-Roundhouse Kick-Roundhouse Kick

SHEEVA

MEGA STOMP: B-H (rapidement)
FIREBALL: B-Av-HP
GROUND STOMP: Ar-B-Ar-HK

FATALITY 1
Av-Av-Av-LP (à côté)
Sheeva enfonce son ennemi dans la terre comme un clou.

KOMBOS
• HP-HP-LP-Av & HP
• LK-HK-HK-Balayage

Yeurk, c'est dégueu!

FATALITY 2
Av-Av-Av-LK & BL & HK (à côté)

SPEEDY GONZATEST

Et c'est le retour triomphal de votre souris préférée, après un mois d'absence passé à buller au soleil de la pampa, l'esprit embrumé par... la chaleur, bien sûr (hips!). Allez, ce sera bientôt votre tour, plus qu'un mois à tirer mes chatons, tenez bon et jouez un max en attendant l'été. D'ailleurs, vous connaissez le proverbe: "Qui danse l'été pue des pieds et qui danse la samba pue des bras". A bon entendeur, les testeurs... Arriba!

SNIN — **89%**

THEME PARK

Votre rôle est de gérer un parc d'attractions de A à Z tant sur le tracé des chemins que sur le plan des salaires (pour éviter des grèves, par exemple, qui coûteraient fort cher à votre entreprise...). Il s'agit donc d'une simulation stratégique genre Sim City dans un univers original et très ludique. Cette version est semblable au jeu MD, avec des graphismes encore plus fins, toujours aussi mignons. Une très bonne adaptation d'un jeu micro.

GB — **85%**

PGA EUROPEAN TOUR

Les jeux de golf, les vrais, sont assez rares sur Game Boy. C'est pourquoi PGA European Tour était attendu avec une réelle impatience. Quatre parcours à travers l'Europe sont proposés. Il vous faudra bien évidemment tenter de terminer chacun d'entre eux en un minimum de coups: plus votre score est dans le négatif, plus vous êtes fort. Dans sa réalisation, ce jeu de golf est excellent: les graphismes sont très sympa et la décomposition des mouvements de votre golfeur bien réalisée. Un système de mots de passe est également disponible afin de pouvoir achever un championnat ou un tournoi débuté auparavant.

GB — **79%**

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

NBA Jam Tournament Edition poursuit son petit bonhomme de chemi et arrive ce mois-ci sur Game Boy. Si l'on retrouve la plupart de options et des joueurs présents dans les versions 16 bits, il faut bie reconnaître que la Game Boy n'est pas vraiment la console idéale pou ce genre de jeu: si vous ne possédez pas une Super Game Boy, je vou souhaite bon courage pour distinguer du premier coup d'œil votr joueur parmi les quatre sur le terrain. De plus, suivre la balle des yeu continûment tient de l'exploit. Par contre, si vous êtes l'heureux pos sesseur d'une Super Game Boy, les choses deviennent beaucoup plu claires et le jeu bien plus jouable. NBA Jam T.E est donc à réserver tous les "super-game-boyiens": nous notons cette version 87%.

MCD — **89%**

ROAD RASH

Après les trois versions MD, c'est au tour du MCD de faire dans la moto assaisonnée de baston. Ce jeu de course vous donne effectivement la possibilité de frapper les concurrents à l'aide d'un nunchaku ou d'autres divers objets, histoire de pimenter le challenge en le saupoudrant de violence. Mais il vous faut aussi éviter les obstacles du parcours, user de tremplins, bref, être un champion pour gagner et avoir de quoi changer de moto. Ce jeu reprend l'introduction de la version 3DO de Road Rash, assez impressionnante, et tous les sprites "humains" sont digitalisés. Cela dit, le principe est identique à celui des autres Road Rash et cette version ne vaut vraiment le coup que si vous n'en possédez pas déjà une.

32X — **80%**

BC RACERS

Toujours aussi délirant, ce jeu de course vous met au guidon d'un side-car préhistorique sur des circuits pour le moins mal goudronnés... L'issue de la compétition vous permettra peut-être de gagner une super-moto si votre coéquipier a suffisamment frappé les adversaires avec sa massue pour éliminer toute concurrence! Le côté cartoonesque des graphismes est sympa mais la conduite n'est pas excellente. De plus, la possibilité de bénéficier de différents angles de vue qu'offrait la version MCD a disparu... La nouveauté sur 32X consiste en un mode 2 joueurs simultanés avec un écran qui se divise en deux, mais aussi en une lenteur crispante. Seul heureusement, le side-car va plus vite.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Salut les p'tits gars, j'en ai une bonne pour commencer convenablement le courrier du mois: vas-y, ta mère avec du poil au menton, c'est Trollie! Elle est pas géniale? D'ailleurs, cette blague me donne une idée: pourquoi ne pas lancer un concours de blagues illustrées en rapport avec les "Ta mère"? Pour participer, c'est très simple: vous inventez une blague du genre "Ta mère en imper, c'est Colombo", ou encore "Ta mère en caleçon à rayures dans le métro", et vous la mettez en image. Envoyez-là ensuite à Consoles+, Concours "Ta mère", 75754 Paris Cedex 15.
Chaque mois, les meilleurs dessins ou les blagues les plus drôles seront publiés. Tiens, j'aperçois Trollie qui arrive, il semble en colère. De quoi? Mais non, ta mère n'a pas de poils au menton, je disais ça en rigolant. Hein, tu as une blague à me raconter? Bon, et bien vas-y, je t'écoute...
"Ta mère avec une hache dans le tibia, c'est Bomboy"? Heuuu, ouais, c'est très drôle Trollie, tu voudrais pas aller prendre quelques vacances à la montagne, j'ai l'impression que tu es un peu fatigué en ce moment.

Ta mère avec des moustaches blondes, c'est Bomboy!

LE CONCOURS

Il est bon de le rappeler, car je sais que certains d'entre vous ne lisent pas attentivement mon édito. Je lance donc un concours autour du thème "Ta mère...". Inventez un dicton comme indiqué dans l'édito, et portez-le sur une feuille. Les meilleurs dessins d'illustration de cette blague gagneront un abonnement d'un an à Consoles+. Soyez imaginatifs mais, surtout, soyez drôles!

LA LETTRE DU MOIS

Ce beau mois de mai a inspiré le Grand Choco. Il m'a envoyé un poème, qui est en fait plus un coup de gueule camouflé, que je dois remettre à Ze Killer. Lisez attentivement, et prenez des notes, c'est pas mal du tout et, en plus, il ne dit que du bien de Consoles+, alors pourquoi s'en priver?

Déchiré par les cris de souffrance de cette politique de m... de [censure], moi, le Grand Choco, en ce jour du 1er avril, je décide de dédier ce poème à un révolté de la société et des jeux vidéo, Ze Killer.

Ménestrel ou voyou?
Graine d'anar ou titi de Paname?
Ange à la figure sale ou démon au regard limpide?
Qui es-tu, Ze, mon pote?
Tu ne peux pas leur dire?
Tu as raison, ils ne sont pas dignes d'une telle confidence.
Laisse-les perplexer à ton sujet et continue ta route comme un grand que tu es.
Ze, mon pote, Ze réjouis-toi: tu as pour ennemis les vieux, les vrais, ceux qui n'ont jamais été jeunes.
Ils ont peur de toi parce qu'ils sentent confusément que tu es pourri de talent.
Tu viens d'une autre planète que la leur: la planète Kill. Eux sont à jamais enlisés dans la boue pestilentielle de la planète Terre à Terre.
Ils t'en veulent abominablement d'oser parler une langue qu'ils ne comprendront jamais.
Ils ignorent, ils ignoreront toujours ce qu'est un pote, une bibine et des santiags, ces pauvres analphacons.
Ta poésie est trop évidente pour ne pas leu échapper. Ils te nient, ce qui te fait exister un peu plus.
Je leur parle de mon admiration pour toi, de ma tendresse pour toi, afin de les voir se décomposer.
Je les admire dans leur écœurement car là est leur vraie nature.
Alors ils cloportent à outrance et s'étouffer dans des maudissures inaudibles.
J'écoute clapoter leur voix. L'affreux bruit rend tes chansons plus mélodieuses encore!
Ze, mon pote, réjouis-toi: tu as pour amis tous les jeunes de la Terre, les vrais, ceux qui ne deviendront jamais vieux.
Je t'aime avec enthousiasme parce que tu es rayonnant de talent et auréolé de tendresse infinie.
Tu viens de la même planète qu'eux, la planète Consoles+.
Ils te sont, et te seront toujours, éperdument reconnaissants de faire le boulot de Verlaine avec des mots de bistrot.
Eux savent ce qu'est un frangin, une Mob et une gonzesse.
Ton talent les aide à exister.
Sous tes éclairages de fête foraine, leur banlieue devient presque jolie et leur dess moins dégueulasse.
Ils se reconnaissent en toi comme dans u miroir. Ze, mon pote.
Putain, ce qu'ils sont beaux dans tes yeu

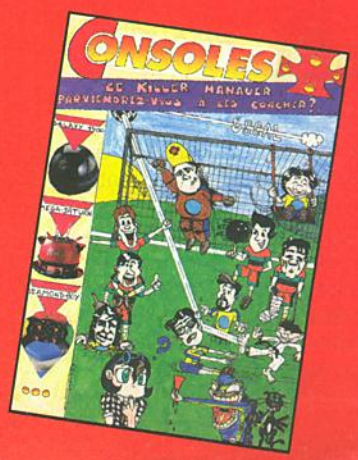
Le Grand Choc

LE KUAIRE

Cela risque de devenir une habitude. Depuis quelques mois maintenant, vo questions sont essentiellement axées sur les nouvelles consoles de Sony, Sega et Nintendo. Je me demande ce que cela va devenir quand ces bombe seront disponibles officiellement en France, à l'automne prochain! Ce ne sera plus la rubrique de Bomboy, mai la rubrique des 32 bits... Tiens, et

VOS MEILLEURES COUV'

LAU Cam Phu
NANCY



ROUANET Laurent
AUCH

LINLAVONG
Alpha
NANCY

pourquoi pas, faut voir! En cette époque de chômage, il faut savoir s'adapter...

Pat le Rouge est vert de rage

Pat le Rouge, drôle de nom, hurle sa colère et me demande pourquoi nous ne testons plus de jeux Amiga CD 32, malgré le fait qu'il y ait pas mal de nouveautés disponibles dans les magasins?

Pat, calme-toi, respire à fond, voilà, doucement. Si nous ne testons plus de jeux Amiga CD 32 c'est pour une simple et très bonne raison. Comme tu le sais, Commodore n'existe plus, et ce depuis un an maintenant. Nous disposions à l'époque d'une console Amiga CD 32 en prêt, et nous avons reçu un jour un coup de téléphone pour nous proposer soit de racheter la console, soit de la rendre à la société, ce que nous avons immédiatement fait. Non, mais, ils sont pas un peu fous, eux, ou quoi? Depuis, nous n'avons plus d'Amiga CD 32 et, donc, nous ne faisons plus de test de jeux sur cette console.

My taylor, Jon, is rich

Jon, qui, comme son nom l'indique, est espagnol, est parisien depuis quelques mois, pour ses études. Etant amoureux de moi (secrètement, bien évidemment), il me pose quelques questions intimes: entre la Saturn et la Playstation, quelle est la plus puissante? Quelle console proposera le plus de jeux de rôles? Square Soft développera-t-il des jeux sur ces consoles ou exclusivement sur l'Ultra 64 de Nintendo? Un Action Replay pour la Playstation est-il envisagé? Si oui, cela voudrait-il dire qu'un jour des adaptateurs pour la Saturn ou la Playstation permettront de jouer avec des jeux japonais et américains sur des consoles françaises?

Hi Jon, my name is Goodgarçon, and je bosse at Consoles Plous. Avec a name as le tien, je doute que you are espagnol. Il ne faut pas take Goodgarçon pour a fuckin'shit of dog. That's pourquoi I will parler franglais with toi. La Saturn and the Playstation are toutes les deux des 32 dicks. Elles ont donc the same puissance. Meanwhile, il semblerait that the Playstation is much better for les calculs 3D et les affichages of polygones. Quant aux jeux of rôles, it is now impossibeul to say laquelle des deux en aura le plus. It iz tou soon! One chose est completely shoure: il n'y aura pas de jeux Square Soft on the Playstation et on the Saturn. The rizon is simpeul: une bonne partie du capital of Square Soft is appartening at Nintendo. Donc, Square Soft will developped des jeux de rôles sur les consoles Nintendo. Finaly, it is trou qu'un Action Replay est disponible sur Playstation. Cela signifie que, à l'avenir, un adaptateur peut être envisaged pour faire fonctionner les jeux jap' et US sur les consoles Playstation et Saturn françaises! Nothing iz louze for ceux qui ont acheté une console japonaise! Are you happiz wiz maille answerz? See you soon, fuckin'goin'on Jon!

Combien ça coûte?

Je ne sais pas si je dois le faire, mais je vais tenter de répondre aux questions du Pourfendeur de Trolls. C'est vrai quoi, je n'aime pas du tout les gars qui tuent les Trolls, mais, enfin, je suis là pour répondre au courrier, et je vais m'en acquitter. Donc, l'autre kéké me demande si les jeux de rôles tels que Ark the Lad sur Playstation seront un jour traduits entièrement en français et quel sera le prix moyen d'un jeu sur cette console?

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

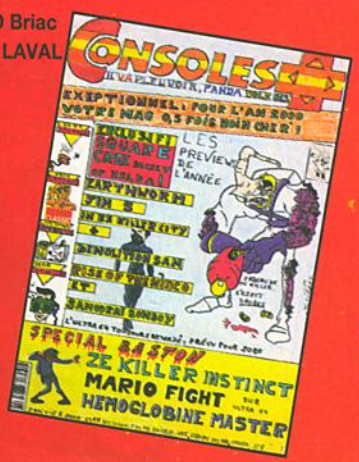
Sache d'abord que je suis un pourfendeur de pourfendeur de Trolls. Cela étant posé, nous allons passer à tes questions. Normalement, une partie des jeux qui sortiront sur la Playstation officielle devront être en français. Je dis bien une partie, car pour l'instant rien n'est certain quant à une éventuelle traduction en français de chaque jeu. Une chose est cependant sûre, les jeux officiels ne seront pas en japonais, ils seront soit en français, soit en anglais. Le prix des jeux, comme celui de la console, n'est pas encore défini.

C'est grave, docteur?

Un lecteur épileptique me demande ma recette pour le guérir de sa maladie et, du même coup, si je peux éventuellement répondre à cette question fondamentale: la Jaguar a-t-elle une chance face aux Playstation, Saturn et 3DO?

Ecoute-moi bien, p'tit gars, pour calmer tes crises d'épilepsie, il n'y a pas trente-six solutions. La seule que je connaisse me vient d'un vieil ami japonais, Itashi Etsu. Quand tu sens la crise poindre,

GIRARD Briac
LAVAL



REYSS Laurent
STRASBOURG

LE QUERREC Eric
MARLY-LE-ROI

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

je te conseille vivement de prononcer cette phrase tout en te bouchant le nez et en buvant un verre de lait tourné: "je sens que je vais m'énerver, alors il faut que je me calme". Attention, il est très important que le lait soit tourné. Il est même recommandé qu'il soit caillé. Si tout va bien, ta crise d'épilepsie passera dans les secondes qui suivent pour laisser place à un violent mal d'estomac puis à un petit renvoi. Il existe une variante de cette thérapie que Ze Killer a testée en personne. Il suffit d'ajouter au lait caillé une solide dose de vodka et quelques gouttes de sperme de cobra royal. Les résultats sont alors encore plus rapides! Malheureusement, ce remède foudroyant n'est pas accessible au commun des mortels tant le sperme de cobra est rare.
Pour répondre à ta seconde question, la Jaguar, après m'avoir emballé, me déçoit énormément: les jeux sortent au compte-gouttes et leur qualité est très inégale. Une chose est certaine: si la Jaguar ne se dote pas rapidement de nombreux – et bons jeux –, elle risque fort de passer aux oubliettes. Gageons que l'arrivée du CD-Rom sur cette console changera les choses.

Speedy Damien, l'homme pressé

Q **Damien doit certainement être un lecteur très pressé. En effet, le petit coco ne cesse de me poser des questions sur des jeux qui ne sont pas encore en test, ou alors déjà testés!** Il me demande quand seront testés Chrono Trigger, DBZ (RPG), Starwing 2, Donkey Kong Land, Secret of Evermore et Ark the Lad, et pourquoi nous n'avons pas testé Ardy Lightfoot et Brainlord?

R *Mon p'tit gars, tu sembles encore plus rapide que notre Speedy Gonzatest! Mais ce n'est pas forcément un compliment. En effet, Brainlord a été testé lors de sa sortie au Japon, il y a de cela un an. Quant à Dragon Ball Z, il a été testé dans le n° 43 de Consoles+. Chrono Trigger n'a en effet pas subi de test, pour une bonne raison: nous avons préféré le publier sous la forme d'une grosse preview en direct du Japon, plutôt que de faire un test de jeu de rôles dont les textes sont pour le moment inacessibles au commun des mortels, à moins que vous ne pratiquiez le japonais depuis l'époque de vos premières couches-culottes. Tu peux lire cette preview dans le n° 42 de Consoles+. Starwing 2, Donkey Kong Land, Secret of Evermore et Ark the Lad, quant à eux, n'ont toujours pas quitté les laboratoires de programmation. Cependant, je te conseille vivement de t'attarder sur les pages du "Japon en direct". Banana San propose, comme à son habitude, des previews des nouveaux jeux de la Playstation, de la Saturn, de la Super Famicom et de la Megadrive. Sacré Banana San! Quant à toi, respire un peu et fais une pause: lis calmement les pages de Consoles+ et tu y trouveras certainement ton bonheur.*

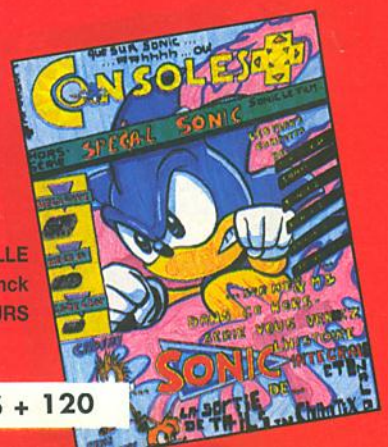
Monsieur X à la recherche d'un Consoles+ pas lu

Q **Ce lecteur, aussi anonyme que fidèle, n'aurait raté qu'un unique numéro de Consoles+ dans sa vie (je vous laisse deviner lequel),** et aimerait savoir si les jeux sur la Jaguar CD-Rom seront aussi bons et aussi bien réalisés que les jeux de la Playstation et de la Saturn. Une constatation s'impose: une nouvelle fois, c'est un fidèle qui pose une question particulièrement pertinente...

R *Un seul mot un seul, mon jeune ami: ne rêvons pas! La Playstation et la Saturn sont deux consoles qui ont été réalisées autour du CD-Rom. Leur architecture interne a donc été optimisée pour que les temps d'accès au CD-Rom soient très rapides. Par ailleurs, ces deux console disposent d'une mémoire interne importante. Ainsi, sur la Playstation par exemple, lorsque l'on joue à Ridge Racer, il est possible de déconnecter le CD-Rom une fois le jeu chargé. La console a tout chargé dans sa mémoire interne, et il n'y a plus de recours au CD-Rom, excepté pour la musique. Ainsi, si tu remplaces le CD-Rom du jeu par un CD audio, tu entendras tes morceaux favoris tout en jouant à ton jeu préféré! La Jaguar, quant à elle, ne dispose pas d'autant de mémoire interne, car la fabrication du lecteur de CD-Rom n'a débuté que fort longtemps après la sortie de la console sur le marché. Un temps d'accès moins rapide est donc prévisible lors du chargement des jeux et de certains niveaux de ces jeux, tout comme la 3DO! L'interactivité risque d'en prendre un sacré coup, c'est Bomboy qui te le dit!*

Laurent Chaipatroquoi nous écrit. Enfin!

Q **Avant de commencer à répondre à ta question, j'aimerais, mon très cher Laurent, que les choses soient claires entre nous: je souhaite que tu écrives ton nom de famille plus clairement!** Comment veux-tu que je fasse des jeux de mots si je n'ai pas ton nom de famille, hein? Tu me fous toute la rubrique "Courrier" en l'air, avec tes âneries! Enfin, j'ai déjà ton prénom.
Donc, Laurent, tu souhaites savoir si le fait de faire passer la Super Nintendo français en 60 hertz permet de faire fonctionner tous les jeux en import comme, par exemple, Chrono Trigger?



LECAILLE Franck
LIMOURS

GOURNAY Thierry
TOULOUSE

PIGUET Loïc
PAYERNE

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Oui, mon p'tit gars, pas de doute: une Super Nintendo française passée en 60 hertz te permettra de jouer avec les jeux japonais et américains. Le seul problème, car problème il y a, consiste à enficher les cartouches américaines dans une console française... c'est impossible! A moins de posséder un adaptateur quelconque ou de limer l'entrée cartouche de ta console (ce que je ne te conseille pas). Tu remarqueras aussi, si ta télévision n'est pas compatible NTSC, un flottement, tel un drapeau au vent, de l'image dans l'un des coins de ton écran. Mais ne t'inquiète pas, ce n'est pas sale, heu pardon, ce n'est pas grave: il suffit de repasser ta console en 50 hertz.

Oui, m'sieur, c'est possible, oui, oui...

Ali la console et les quarante jeux volés nous écrit. Le motif de sa missive? Savoir si, par hasard et inadvertance, Mortal Kombat troisième du nom a quelque chance de voir le jour.

Oui, oui Ali, Môôôrtal Kombat III va sortir un jour sur ta console. Et pas plus tard que bientôt: si tout va bien, il devrait sortir sur l'Ultra 64 l'année prochaine. Si, si. Heureux, Ali?

A bas l'anonymat

Cela devient une mode ou quoi, les gars? C'est nouveau, maintenant on écrit à son Bomboy chéri et on ne signe pas ses lettres? Si cela continue, je vais aller voir Trollie et Ze Killer et on va vous mettre une grosse rouste. Un lecteur anonyme me demande si Stunt Race FX vaut le coup comparé à Super Mario Kart?

Monsieur, madame, mademoiselle (ou Troll, pour ce que j'en sais), il n'y a pas photo: Stunt Race FX ne fait pas le poids comparé à Super Mario Kart. Ce dernier est rapide, hyper jouable et super drôle. Stunt Race FX est lent (le mode 2 joueurs est à devenir fou de rage), injouable et... chiant! Désolé, mais c'est le seul mot qui me vient à la bouche. C'est pas joli, je sais, mais c'est comme ça! Si tu dois t'acheter l'un de ces deux jeux, choisis Super Mario Kart: y'a pas de problème, tu vas t'éclater comme une bête.

Gougeta... Je cherche, et ne trouve pas

Entre ceux qui ne daignent me donner ni leur nom ni leur prénom et ceux qui signent leur courrier de quelques gribouillis qui ne signifient rien, en tout cas pour moi, je suis mal barré pour faire des jeux de mots! Gougeta, donc, me demande quand va paraître Chrono Trigger en version française et quel sera son prix?

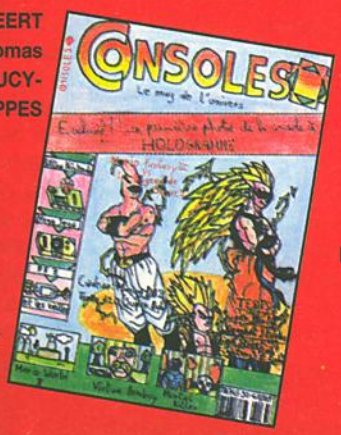
Nintendo France semble enfin avoir compris que les jeux de rôles plaisent beaucoup dans l'Hexagone. Après Secret of Mana et Illusion of Gaïa (qui s'appellera Illusion of Time en France), Nintendo devrait normalement adapter Final Fantasy III (qui correspond à l'épisode VI japonais) et Chrono Trigger en version française. Reste maintenant à savoir quand. Secret of Mana et Illusion of Time ont demandé pratiquement un an de travail pour être adaptés. Si l'on s'en tient à ces chiffres, Final Fantasy III et Chrono Trigger devraient voir le jour en France en tout début de l'année 1996, pour la somme d'environ 400 francs. Mais que les aventuriers en herbe se rassurent, il semblerait qu'un nouveau Zelda, certainement intitulé Zelda IV, est prévu pour la fin de l'année. Une information non confirmée, donc à prendre avec des pincettes. Ce ne serait pas génial, ça?

Pascal doit-il CD à la tentation?

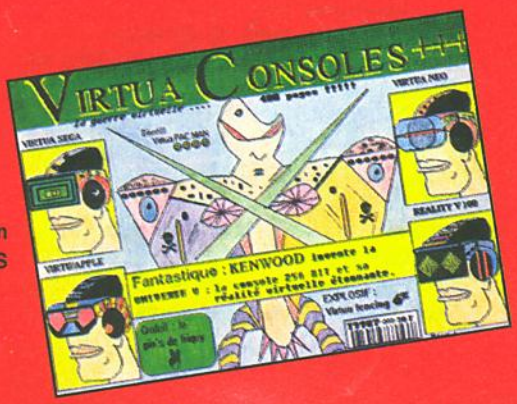
Le petit Pascal, qui habite Saint-Pierre-du-Mont, possède deux consoles: une NES et une Jaguar. Je ne vous raconte pas la différence de puissance entre ces deux bécanes! Pascal souhaite maintenant faire l'emplette d'un lecteur de CD-Rom pour sa Jaguar. Jeune mais déjà très prudent, il n'hésite pas à demander conseil au meilleur expert sur la place de Paris (moi). Doit-il résister à la tentation?

Le lecteur de CD-Rom de la Jaguar est a priori un bon investissement... Je dis bien a priori, car si les développeurs sortent autant de jeux sur CD que sur cartouche, ton lecteur de CD-Rom risque fort de devenir un objet d'art dans ton salon! Certes, Atari annonce la sortie prochaine de Dragon's Lair, Battle Morph (la suite de Cyber Morph), Blue Lightning et Creature Shock. Mais ce que signifie "prochaine" pour Atari ne cadre pas toujours avec la définition du dictionnaire... Dans le genre pas pressé, Atari fait parfois fort!

GEERT Thomas
COUCY-ES-EPPES



LE BELU Yann
PARIS



Un grand bravo à Cam Phuc Lau, qui remporte l'abonnement du mois après une longue période de silence (on espère que tous ses doigts sont entiers!). Un grand merci à tous et à toutes pour vos œuvres, sur lesquelles, bien sûr, vous n'aurez pas manqué d'apposer votre paraphe ni d'indiquer votre adresse!

ze killer

TIP SPÉCIAL KILLER

Pour battre Guile, mettez-le à genoux, pincez-lui le nez, et...

Quand un film marche, on en fait une BD, une série télé, un pastiche érotique, des figurines en toc et plastoc, des cartes à jouer et à redistribuer, des machines à laver linge et méninges, on en fait tout et n'importe quoi, du moment que ça fasse gling-gling...
Et, surtout, on en fait des jeux vidéo, le plus souvent des attrape-gogo dont la durée de vie est égale à la période de promo du film. Ça, on a l'habitude: gros musclé, vamp format magazine (et pour cause, elle en sort), scénar' simplifié ou disparu, thème musical repompé, c'est du tout bon pour le jeu vidéo. Le coup du jeu qui devient un film, on ne connaissait pas encore, et malheureusement, va falloir s'y faire... On a eu un "Mario" bizarre et décousu, avec un Denis Hopper un peu largué: un flop. On a eu un "Double Dragon" insipide et inodore: re-flop, tellement qu'il est même pas sorti en France. Et voilà le vieux hit de Capcom, Street Fighter II, dans les salles obscures, avec le désolant, le consternant, l'affligeant Van Damme. Mais non, chuis pas jaloux! Jaloux de quoi? De ses triceps huileux, de son biceps hypertrophié barré d'un drapeau ricain en décalco, comme s'il ressortait à peine de l'enfer viet', tout frais et prêt à recommencer?
Sûrement pas: question muscle, mon index dextre me suffit (vroom! vroom! ça marche tout seul une tronçonneuse) et les drapeaux, c'est pas mon truc. Jaloux de sa tronche de skin décoloré (Dee Jay sait-il nager?), de son bronzage à 1 000 watts? Pas du tout: je suis peut-être le seul, mais j'adore ma tronche.
Le problème de ce type, c'est qu'il a l'air tellement content de lui qu'on a envie de le baffer. Quand il y a trente secondes de dialogue, il s'adresse à son partenaire, avec un petit sourire satisfait qui lui décolle la gencive, comme si l'autre était un sac à merde ("Qu'est-ce que tu me sors, petit rôle, tu vois pas que c'est moi que je suis la star, que c'est moi que je touche le plus, tout simplement parce que je la lève plus haut que toi?"). Le reste du temps, il fait le grand écart, distribue des patates (les bruitages ressemblent à ceux du jeu, trop drôle!) sort vivant (et clean!) d'explosions ravageuses...
Une daube, quoi: un scénar' de jeu vidéo, sept/huit duels vite envoyés, et les bons gagnent à la fin... C'est rigolo de reconnaître telle scène, tel coup spécial, tel personnage, mais basta. Dix francs contre mon testicule gauche que "Mortal Kombat" vaudra pas mieux. Le pire, c'est que j'irai le voir...

VICTORY ZONE - PS-X

Le patchinko nippon, vous connaissez? C'est tout simplement aussi crétin que nos machines à sous, et ça fonctionne à peu près pareil: tu mets 100 yen dans une machine; la machine te refile des petites boules; tu enfiles les petites boules dans la machine; tu tripotes un bouton pour que les petites boules descendent à un certain rythme, dans un certain ordre. La plupart du temps, tu as perdu tes 100 yen, et tu recommences. Tu peux aussi gagner, et alors la machine te donne des jetons. Si tu es un touriste ou un autochtone particulièrement niais, tu échanges tes jetons contre une montre-gadget ou un ours en peluche bouffé aux mites. Sinon, tu te balades dans les bas-fonds de Tokyo, tel Banana en quête d'une geisha, jusqu'à ce que tu tombes sur une échoppe d'un genre particulier: un guichet très étroit ne laisse voir que les mains de l'employé. Mets les jetons dans les mains de l'homme invisible, il te donnera des yen. Tu n'auras pas vu sa tronche, il n'aura pas vu la tienne. Planque tes sous et tire-toi: tout ça est parfaitement illégal. Un jeu de fric, quoi, où beaucoup perdent pas mal, où quelques-uns gagnent beaucoup, où des milliers de Nippons passent des heures, hypnotisés par le mouvement perpétuel d'une poignée de boules... Un as du marketing, là-bas, gorgé de saké jusqu'à la glotte, a eu une illumination: puisque les Japonais sont assez givrés pour y jouer en arcade, pourquoi n'y joueraient-ils pas sur console? Première idée loufoque – les consoles ne pondent pas de jetons... Et puisque les Occidentaux sont aussi givrés que les Japonais, pourquoi ne pas leur refiler le virus? Deuxième idée loufoque – givrés pour givrés, on préfère toujours l'être à sa manière. Ça s'appelle Victory Zone, c'est sur PS-X, ça a deux zooms et trois rotations, et, bizarrement, ça s'achète...

SERVICES+

LES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.

→ OBJECTIF GAMES

La saga continue!

Comment? Vous n'avez pas encore de boutique Objectif Games dans votre ville? Vous savez que ça devient rare? Tenez, rien que ce mois-ci, deux nouveaux magasins s'ouvrent à Chalon sur Saône, à Toulouse et bientôt à Belfort! Il est vrai qu'avec une franchise gratuite, sans droits d'entrée ni royalties mensuelles à reverser, les futurs revendeurs d'Objectif Games se jettent à qui mieux mieux dans l'aventure. La bosse du commerce sans doute. D'ailleurs tous les bossus du genre n'ont qu'à téléphoner au 21 23 46 43 pour se renseigner et bientôt de nouvelles boutiques s'ouvriront aux quatre coins de France (fax: 21 71 27 62). Leur objectif est clair: proposer un très grand nombre de jeux d'occasion sur toutes les consoles (l'achat et l'échange sont aussi de la partie), vous conseiller sur les nouvelles consoles en tant que spécialistes de la Saturn et de la PS-X (4 290F la PS-X garantie un an, version française avec notice en français, prise peritel détachable et un jeu!) , sans oublier les micros avec l'ouverture d'une section compatible PC-CD Rom à Arras, Wattrelos et Marseillan. Et si vous voulez gagner des PS-X, Saturn et 3DO ou dialoguer avec des passionnés, le serveur minitel 36 15 Objectif Games comblera bientôt vos attentes.

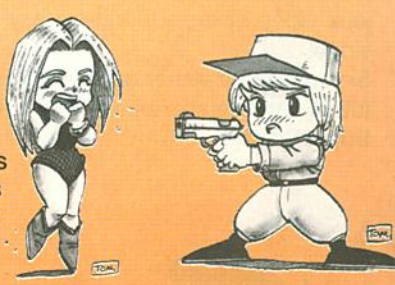
Notre objectif: être partout!

Objectif Games - 20, rue d'Autun - 71 100 Chalon sur Saône. Tel: 85 48 16 40

Objectif Games - 1, Place Dupray - 31 000 Toulouse. Tel: 61 62 55 66

→ STOP GAMES

Feu vert à l'occasion



Vous économisez vos sous pour les vacances? Et vous voulez aussi plein de jeux pour votre console? Et les mecs, faut pas rêver... à moins de passer nous voir! Nous sommes le filon idéal pour les rêveurs: chez nous vous pouvez réserver, vendre ou acheter des jeux d'occasion sur toutes les consoles à des prix de 30 à 70% moins chers que les jeux neufs! Qui dit mieux? En plus, vous pouvez essayer les jeux avant de les acheter, histoire d'être sûr... Et comme nous tenons à fêter notre première année d'ouverture, une promotion de 10% sur tous les jeux neufs et d'occasion vous est offerte! Dans notre boutique vous attendent aussi la PS-X, la Saturn, la 3DO, la FZ-10 (de Real Panasonic): toutes les meilleures consoles sont là. Et en tant que spécialiste de jeux import, il vous suffit de téléphoner pour trouver votre bonheur. On s'appelle peut être Stop-Games, mais à vrai dire rien ne nous arrête!

Stop-Games - 6, rue d'Arras - 75 005 Paris - Tel: 43 54 41 44
Metro Cardinal Lemoine-Jussieu

OBJECTIF GAMES

29, Rue Gambetta 62000 Arras 21/23/46/43	11, Rue de la Justice 68100 Mulhouse 89/46/48/43
20, Rue d'Autun 71100 Chalon/Saône 85/48/16/40	1, Place Dupuy 31000 Toulouse 61/62/55/66
4/6, Rue de Noisy 94360 Bry/Marne 47/06/34/13	1, Rue de la République 25000 Besançon 81/82/82/23

NEUF - OCCASION - REPRISES A DES PRIX "CANONS"

SUPER NES		MEGADRIVE		NEO GEO CD		PSX	
DBZ 4 (jap)	499	32X M.K 2	449	Console 50hz	3290	Console	TEL
Donkey kong	**399**	32X Doom	349	**Console 60hz**	**3490**	Ridge racer	TEL
Demon'crest	449	Lion king	399	AOF 2	399	**Toshinden**	TEL
Megaman X2	**449**	Fifa 95	399	FF special	399	Tekken	TEL
Earthworm J	449	**Soleil**	**399**	Sidekicks 3	399	Jumping	TEL
Samouraï sp.	449	Shining force2	399	**King of F. 94**	**399**	Vampire	TEL
NBA live 95	449	Syndicate	399	Samouraï 2	399	Philosoma	TEL
NBA jam TE	**449**	Flink	399	**View point**	**449**	Gunners	TEL
Street racer	399	Pitfall	399	Double dragon	399	Autres news	TEL
Star wars 3	**449**	**Theme park**	**399**	Last resort	399	**SATURN**	
Lion king	449	Animaniacs	399	Trash rally	399	Console	TEL
Front mission	449	Street racer	399	Aero fighter2	399	Shinobi	TEL
Super sf 2	**499**	**True lies**	**399**	**Fatal fury 3**	**449**	ASTAL	TEL
Superstar soccer	449	Sonic 4	379	Bowling	399	Deadalus	TEL
Jordan	449	**Earthworm J.**	**399**	Magician Lord	399	**Daytona**	TEL
Mortal K 2	449	Probotector	399	**Spinmaster**	**399**	**Victory goal**	TEL
Batman	**449**	Dragon	399	Agressor	449	Autres news	TEL
Rise of Robots	449	X men 2	399	Galaxy fight	449	**PC-FX**	
Syndicate	449	Power drive	399	Puzzle bobble	399	**Battle heat**	**599**
Soccer Shootout	449	Bomberman	399	**Power spike2**	**449**	Autres news	TEL
Autres news	TEL	Autres news	TEL	Autres news	TEL		

FRANCHISE GRATUITE OBJECTIF GAMES

Vous souhaitez créer un magasin indépendant avec une enseigne de renom, sans pour autant payer un droit d'entrée exorbitant et des royalties mensuelles. Vous dirigez déjà un magasin et vous desirez augmenter votre chiffre d'affaires sans pour autant perdre votre indépendance. Alors demandez nous, sans aucun engagement de votre part, une documentation à :

OBJECTIF GAMES FRANCHISE
29, rue Gambetta 62000 ARRAS

Partenaires
Wattrelos : 20/02/04/54
Marseillan : 67/01/74/14
Metz : 87/36/83/59

PORT : expédition 48 H. COLISSIMO 30F/JEU, 50F/CONSOLE.
REGLEMENT : chèque, mandat, Carte Bleue, CRBT : rajouter 30 F

STOP Games

STOP-GAMES
6, rue d'Arras - 75005 Paris
Tél. & Fax : 43 54 41 44
Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez, vendez, achetez vos jeux d'occasion de 30 à 70 % moins chers que les jeux neufs

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H 30 À 19H 30

PROMO 10% SUR TOUS LES JEUX

SUPER NINTENDO		
NEUF	Bomberman 3	Tel.
NEUF	Fatal Fury	Tel.
NEUF	Excite Stage	Tel.
NEUF	Internal Super Star Soccer	399 F
NEUF	Rockman 7	Tel.
NEUF	Dragon Ball Z 4 RPG	Tel.
NEUF	Chrono Trigger	Tel.
NEUF	NBA Jam	Tel.

NEO GEO CD		
NEUF	Fatal Fury 3	Tel.
NEUF	Side Kick 3	Tel.
NEUF	Double Dragon	Tel.
NEUF	Puzzle Bubble	Tel.

SATURN		
NEUF	Daytona	Tel.
NEUF	Astal	Tel.
NEUF	Victory Goal	Tel.
NEUF	Panzer Dragon	Tel.

PSX		
NEUF	Tekken	Tel.
NEUF	Gunners Heaven	Tel.
NEUF	Gundam	Tel.
NEUF	Rule of Reiba	Tel.
NEUF	Aqua Notes Holiday	Tel.
NEUF	Ace Combat	Tel.
NEUF	Hyper Formation Soccer	Tel.
NEUF	Filosoma	Tel.
NEUF	Ark the Lad	Tel.

Consoles et jeux 3DO, Goodies, Cardass, Jeux NEC, Gameboy, Game Gear, Mega Drive, Neo Geo cartouches disponibles
Jeux occasion sur toutes les consoles.

K7 VIDEO DBZ de 1 à 12 ➡ 129F

BON DE COMMANDE à renvoyer à **SARL LMS - STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris**
Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.
Livraison 48h chrono

	PRIX
C+44 **TOTAL + frais de port** Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F (+ 10 F en recommandé)	

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... CP/_/_/_/_/_/
Ville..... Tél .....
Règlement : o Chèque Signature :
o Mandat-Lettre
o CB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/

➜ SUPER GAMES

Le plein de super

Ces nouveaux commerçants promettent beaucoup! Avec déjà trois magasins en France à Beziers, St Etienne, Agde et ce mois-ci une nouvelle ouverture à Narbonne, SuperGames s'annonce comme une valeur sûre du jeu vidéo sous toutes ses formes. Chez Alain, Denis et Bruno, vous trouvez des sourires accueillants, toutes les consoles et des jeux à gogo dont toutes les nouveautés sur toutes les machines bien sûr! De la GB à la Saturn en passant par la MD, la SNIN, la 3DO et la PS-X, ils ont tout! Et vous jouerez, pour essayer avant d'acheter, en buvant un petit café, histoire de faire plaisir. Et pour faire passer les crampes, vous allez faire un tour au rayon Goodies!

Chez eux, on est loin de la grande distribution, ce sont des artisans dans le sens noble du terme ce qui ne les empêche pas d'avoir toutes les dernières nouveautés. Grâce à eux, vous entrez dans le rêve des jeux vidéo et des Goodies (c'est beau!) et ils louent même des K7 vidéo!

Si vous voulez entrer dans la famille, la franchise est gratuite pour les futurs revendeurs. Appellez Alain au **67 28 98 57**.

SuperGames - 33, avenue Jean Moulin - 34 500 Béziers

➜ INFOGAME ACTION

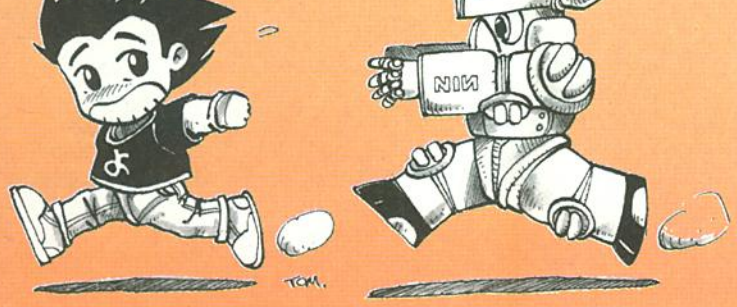
Toute la Japanimation

"Action!" crie le réalisateur avant de filmer. "Action", crions-nous pour vous dégotter toute la Japanimation en direct du Japon! C'est grâce à cette motivation que vous trouvez chez Iga, le spécialiste DBZ à Lyon, des PP, Power Level, Hero Collection, visual, vidéos, posters, mangas, garage en kit "Gokouta" en exclusivité, figurines, classeurs mais aussi Art Books, Bastard, Vidéo Girl... N'hésitez pas à nous contacter pour toute commande spéciale et les "introuvables" qui vous font rêver.

Côté jeux vidéo, nos actions trépidantes nous permettent de vend de nombreux jeux neufs à des prix sacrifiés à partir de 99F sur Sup Nintendo et Megadrive. Nous avons aussi toutes les dernières no veautés sur PS-X avec bientôt Dragon Ball Z. Appellez-nous pour l meilleurs tarifs, nous proposons actuellement une baisse de prix s cette console!!! InfoGame Action c'est aussi des jeux vidéo d'occ sion et des imports l'informatique (jeux P Amiga, matériel neuf d'occasion...).

Revendeurs, papeteri vidéo clubs, contacte nous si vous désir revendre Dragon Bal aux meilleurs prix!

InfoGame Action
113, rue Anatole Franc
69 100 Villeurbanne.
Tel: (16) 78 03 19 36.



LES SPECIALISTES DU JEU VIDEO

SUPER**GAMES** Béziers
*33, av. Jean Moulin - **Tél. 67 28 98 57***

SUPER**GAMES Vidéo Magic** Agde
*Rés. Phil - Do - 7, rue Chateaudun - **Tél. 67 21 07 21***

SUPER**GAMES** St Etienne
*11, rue des Creuses - **Tél. 77 38 49 81***

SUPER**GAMES** Narbonne : adresse non communiquée

TOUS les GOODIES Made in Japan ! (DBZ - SAILOR MOON - YUYU HAKUSHO)

PSX SONY
NINTENDO
SNK
3 DO
SEGA
CD ROM PC

Si vous souhaitez créer votre propre magasin indépendant et nous rejoindre

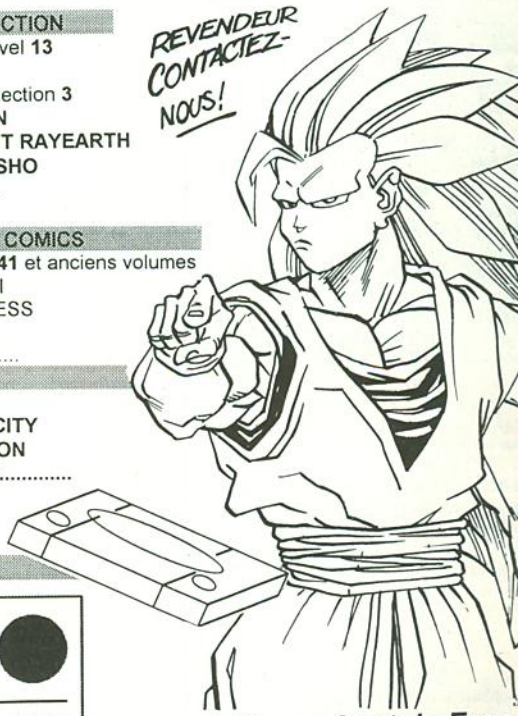
Tél. au 67 28 98 57

NOUVEAU LOCATION JEUX SEGA

Nouveau : Narbonne

- CARTE DE COLLECTION
  - **DBZ** : power level **13**
    - DP **23**
    - héro collection **3**
  - **SAILOR MOON**
  - **MAGIC KNIGHT RAYEARTH**
  - **YO YO HAKUSHO**
  - **Et autre .....**
- MANGA et ANIME COMICS
  - **DBZ** : Volume **41** et anciens volumes
  - VIDEO GIRL AI
  - OH ! MY GODESS
  - BASTARD
  - Et autre.....
- GOODIES
  - FILM **DBZ**
    - **CIBER CITY**
    - **DOMINION**
    - **Et autre.....**
  - POSTER
  - FIGURINE
- CONSOLE

REVENDEUR CONTACTEZ-NOUS!



INFO GAME

113, rue Anatole Franc
69100 VILLEURBANN
☎ 78.03.19.36 - Fax. 78.0

MICRO Steel

29, rue Jean Pierre Timbaud
75011 PARIS
Tel.43 38 98 77
Fax. 43 38 12 05
Ouvert du Lundi au Samedi de 9 H 30 à 19 H 30 Sans interruption
Métro Parmentier

Les Nouvelles Consoles

Sony PSX 3990 Frs + 1 Jeu au Choix

Sega SATURN 3990 Frs + 1 Jeu au Choix

HI SATURN Carte VIDEO CD intégrée Compatible Photo CD 36 MB de mémoireRam 5690 Frs + 1 Jeu au Choix

Carte VIDEO CD SATURN 1690 Frs

Les Avantages de MICRO STEEL

Echanges de jeux PSX et Saturn 150 Frs

Payer Votre PSX ou Votre Saturn en 5 MOIS
Après acceptation du dossier

Les Accessoires

Pad SATURN 290 Frs	Pad PSX 290 Frs
Pad Arcade Saturn 690 Frs	Pad Arcade PSX 690 Frs
Souris Saturn 290 Frs	Souris PSX 290 Frs
Mémory Card Saturn 390 Frs	Mémory Card PSX 249 Frs
Sixtupleur Saturn 350 Frs	Pad Neocom PSX 450 Frs
Cable péritel RGB Saturn 350 Frs	Cable péritel RGB PSX 450 Frs
Volan Saturn Tel.	ASCII Pad PSX 390 Frs

Les Jeux

Virtua Fighter	Rampo	Tohshinden	Space Griffon VF9
Clock Work Knight	Virtual Hydlide	King's Field	Raiden Project
Gale Racer	Pebble Beach Golf	Crime Crackers	Cyber Sled
Gotha	iii iii toe	Parodius Deluxe	Star Blade
Victory Goal	Doodalus	Ridge Racer	tekken
Myst	Side Pocket 2	Twin Goddesses	AIV Evolution
Daytona USA	Wan Chai Connection	Motor Toon GP	Cosmic Race
Panzer Dragon	Tama	Kileak the Blood	Jumping Flash

Astal — Gunners Heaven

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Commandes à retourner sur papier libre a :
Micro Steel VPC 29, rue JP Timbaud 75011 PARIS
Poste 50 F Pour Jeux 70 F en CR, 120 F Pour Consoles 150 en CR

→ MICROSTEEL

Ca, c'est de la gamme!

Il faut vous l'avouer, on a un petit défaut chez Microsteel... on est impatients! On veut toujours tout, tout de suite! Et le pire c'est qu'on l'a!!! C'est grâce à cette impatience liée à une grande ténacité que vous trouvez tout chez nous: des nouvelles consoles comme la PS-X et la Saturn aux tous derniers jeux et accessoires; du DX266 au tout dernier Pentium... Tout je vous dis! Et si vous avez des questions ludiques ou techniques, pas de problème on saura vous conseiller (nos vendeurs potassent tous les sujets en cours du soir entre une partie de Tekken et de Dark Forces!). Quant au service après-vente, nous nous occupons avec diligence de tous vos petits tracas et nous sommes toujours là à votre disposition si vous branchez votre console sur le grille pains ou si vous avez mis un toast dans le CD Rom dans un moment de délire! Appellez-nous au **43 38 98 77** ou venez nous voir **29, rue Jean-Pierre Timbaud** dans le **11ème** arrondissement. Nos vendeurs passionnés et impatients vous attendent du lundi au samedi de 9h30 à 19h30.

Scoop! Réservez dès aujourd'hui les nouveautés à venir: les premiers seront servis à prix réduits.

Métro République

→ AMIE LE PRO

Fidèle au poste

Reprenez tous en choeur: Joyeux anniversaire! Joyeux anniversaire! Mais j'en vois au fond qui resquillent, qui font semblant de chanter, qui trouvent que c'est la honte! Heureusement, tous ceux qui nous connaissent depuis 10 ans sont fidèles au poste et viennent fêter avec nous ces dix ans de bons et loyeux services. Ces amis malins savent bien qu'à cette occasion, nous faisons des cadeaux! Actuellement nous vous offrons 20% de jeux en plus! C'est à dire que si vous achetez 500F de jeux, vous partirez avec 100F de jeux gratuits en plus! Alors, vous chantez maintenant à ce que je vois! (faites gaffe aux canettes lancées par les voisins mécontents...) Vu votre voix, venez plutôt nous voir dans nos 250m2 de magasin et vous pourrez apprécier l'étendue de notre gamme: outre notre espace dédié aux ordinateurs familiaux type Atari et Amiga, nous avons également un espace Home PC où vous construirez votre ordinateur comme un mécano et un espace consoles où tous les derniers produits sont en vente (PS-X, Saturn, 3DO...). Tous ces lieux sont assortis d'un large choix de jeux neufs et d'occasion. Amie maitrisant lui-même le service après-vente vous offre deux ans de garantie sur les PC et les consoles. Et ce n'est pas tout! Nous rachetons et échangeons aussi vos jeux et consoles aux meilleures conditions. Pourquoi chercher ailleurs que chez un fidèle "Amie" présent depuis 10 ans maintenant?

Amie le Pro - 11, Bd Voltaire
75 011 Paris - Tel: 43 57 48 20
Métro République

AMIE LE PRO. ☎ 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

NEUF — OCCASIONS

CONSOLE PSX SATURNE 3DO — GARANTIE 2 ANS + 3 ECHANGES GRATUITS

ACHETEZ 500F de jeux d'occasion — GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 100 F

ECHANGEZ : ajouter 50 pour 1 jeu de même valeur

NINTENDO

CHRONO TIGGER (JAP)	549 F
DRAGON BALL Z	490 F
FATAL FURY SPECIAL	429 F
FIRE MAN	449 F
ILLUSION OF GAYA	TEL
INTERNATIONAL SOCCER	399 F
NBA JAM II	449 F
SECRET OF MANA	449 F
SOULBLAZER	449 F
TETRIS DOCTEUR MARIO	399 F

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER	TEL
ASTERIX II	399 F
BATMAN ROBIN	TEL
LEGEND DE THOR	399 F
NBA JAM II	449 F
RISTAR	399 F
ROAD RASH III	399 F
SAMOURAI SHODOWN	399 F
STREET RACER	TEL
WARLOCK	399 F

SATURN + 1 jeu 3990 F

MANETTE 329 F

ASTAL	499 F
CLOCK WORK NIGHT	375 F
DAYTONA	499 F
GOTHA	549 F
PANZER DRAGON	499 F
SHINOBIE	TEL
VIRTUA RACING	TEL

PSX + 1 jeu 3990 F

MANETTE 329 F
MEMORY CARD 249 F

ARC THE LAD	TEL
BOXER'S ROAD	TEL
GUNNERS HEAVEN	TEL
KILEAK THE BLOOD	549 F
STARBLADE	575 F
TEKKEN	575 F
TOSHINDEN	549 F

3DO

• FZ10 + 1 jeu 3490 F
• GOLD STAR + 1 jeu 3490 F

FLASHBACK	349 F
GEX	375 F
IMMERCENARY	399 F
MAD DOG II	399 F
MYST	399 F
RETURN FIRE	369 F
THEME PARK	375 F

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGA-DRIVE, NEO GEO, ETC. RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 490 F

100 F	150 F	200 F
BOXING LEGEND	ADAM'S FAMILY II	BUBSY
EDF	ALIEN III	CHOPLIFFTER III
EEK THE CATS	BALL-Z	CYBERNATOR
FACE BALL 2000	COOL SPOT	EQUINOX
FIRST SAMOURAI	FATAL FURY	FLASHBACK
GEORGE FOREMAN	GODS	LEGEND
JAMES BOND JUNIOR	JURASSIC PARK	MR NUTZ
MAGICAL QUEST (JAP)	MORTAL KOMBAT	NBA SHOW DOWN
PARODUIS (JAP)	OUT OF THIS WORLD	ROGER RABBIT
PIT FIGHTER	SOCCER KID	SUPER DANY
PILOT WINGS	SPIDER MAN X-MEN	SKY BLAZER
STARWINGS	STAR WARS	TECHNO NBA
STREET FIGHTER	STREET FIGHTER TURBO	YOUNG MERLIN
WORLD LEAGUE BASKET	TINY TOONS	ZELDA III

250 F	300 F	350 F
DRAGON	BLACK THORNES	BATMAN & ROBIN
EMPIRE STRIKE BACK	DONKEY KONG	DEMON'S CREST
GEOMON FIGHT II	EARTHWORM JIM	DRAGON BALL Z III
JUNGLE BOOK	FIFA SOCCER	FATAL FURY SPECIAL
JURASSIC PARK II	FORMATION SOCCER 94	FIRE MAN
JORDAN ADVENTURE	INDIANA JONES	INTERNATIONAL SUPER STAR
KIO CLOWN	INDY CAR	NBA JAM II
LES SCHTROUMPFS	MEGAMAN X	PAC IN TIME
LOST VICKING	MORTAL KOMBAT II	PUNCH OUT
MICKEY CIRCUS	NBA LIVES 95	RETOUR OF JEDI
PAGE MASTER	NHL 94	SECRET OF MANA
ROCK'N ROLL RACING	ROI LION	SOULBLAZER
SECRET OF MANA (US)	SPARSTER	SUPER STREET FIGHTER II
	STREET RACER	WARLOCK

MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F

75 F	100 F	150 F
ALIEN STORM	CORPORATION	ANOTHER WORLD
BONAZA BROS	CRASH DEANNIES	ATOMIC RUNNER
CALIFORNIA GAMES	DAVID CUP	BUBSY
CYBORG JUSTICE	DRACULA	COOL SPOT
FINAL ZONE	FANTASIA	F22
KIO CHAMELEON	FATAL REWIND	LHX ATTACK CHOPPER
MIKE DIKTA	GOLDEN AXE II	MEGAMOMANIA
STRIDER	GREEN DOG	MORTAL KOMBAT
SUPER THUNDER BLADE	JOES MONTANA II	POWER MONGER
SUPER HYDLIDE	KICK OFF	PUGSY
SHADOW OF THE BEAST	STREET SMART	ROLLING THUNDER II
TECHNO CUP	SPEED BALL II	SONIC II
ZANY GOLF	TAZMANIA	TERMINATOR ULTIMATE SOCCER

200 F	250 F	300 F
ALLADIN	AERO ACROBAT	ATPS TENNIS
ECCO DOLPHIN	BLOOD SHOT	BONKERS
ETERNAL CHAMPION	BUBBA & STICK	EARTH WARM JIM
FIFA SOCCER	IMG TENNIS	ECCO II
FLASH BACK	LANDSTALKER	FIFA 95
PINK PANTHERE	NBA JAM	LES SCHTROUMPFS
RISE OF THE ROBOT	MEGA SWIV	LEMMINGS II
ROCKETKNIGHT	MICKEY MANIA	MORTAL KOMBAT II
SHAQ FU	ROI LION	POWER DRIVE
SHINOBIE III	SPASTER	SOLEIL
STREET FIGHTER II	TAZMANIA II	STARGATE
TINY TOONS	YOGI BEAR	STRIKER
TORTUE FIGHTER		
WINTER OLYMPIQUE		

NEO GEO CD (garantie 6 mois) 2490 F

190 F	290 F	390 F
FATAL FURY SPECIAL	AGRESSOR OF DARK COMBAT	GALAXY FIGHT
SAMOURAI SHODOWN	BASE BALL STAR II	FATAL FURY III
SIDE KICK II	KING OF FIGHTER 94	MUTATION NATION
SONIC WINGS II	SAMOURAI SHODOWN	VIEW POINT
TOP HUNTER	WORLD HEROES II JET	WINF JAMMER

NEO GEO (garantie 6 mois) 890 F

190 F	350 F	690 F
BLUE'S JOURNEY	3 COUNT BOUNT	AGRESSOR OF DARK KOMBAT
CIBER LIPS	BASE BALL 2020	ART OF FIGHTING II
FATAL FURY	BASE BALL STAR I	SAMOURAI SHODOWN
NAM 1975	EIGHT MAN	SUPER SIDE KICK II
WORLD HEROES	SOCCER BRAWL	WORLD HEROES II JET

3 DO (garantie 6 mois) 2190 F

190 F	250 F	300 F
NIGHTTRAP	CRIME PATROL	DEMOLITION MAN
REBEL ASSAULT	FIFA SOCCER	NEED FOR SPEED
SLAYER	HOME ALONE	ROAD RASH
SUPREME WARRIOR	QUARANTINE	SAMOURAI SHODOWN
THE HORDE	THEME PARK	SUPER STREET FIGHTER

SATURN

299 F	349F	399F
CLOCK WORK NIGHT	VIRTUA FIGHTER	PANZER DRAGON
GALE RACER	MYST	DAYTONA

PSX

299 F	349F	399F
CYBER SLEEL	RIDGE RACER	KILEAK THE BLOOD
SPACE GRIFFON	COSMIC RACE	TOSHINDEN
MOTOR TOONS	PARODIUS	RAIDEN II

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....
Ville .....
Ma console .....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

❑ J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
❑ J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ⊗ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE Date d'expiration | | | | |
Date Signature

CONSOLE 06/95

→ KATANA

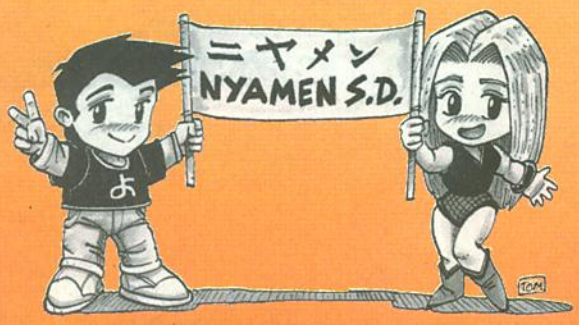
Milite contre l'arnaque

Ecoutez joueurs passionnés, la chanson de Katana qui clame haut et fort sa probité: nous ne sommes pas là pour vous vendre des cacahuètes ou des tomates ni des produits sous-traités en direct de Honk Kong! Nous ne sommes pas là pour vous arnaquer mais pour vous conseiller selon vos besoins et vos envies vers des produits de qualité vendus aux meilleurs prix. Car nous aussi nous sommes des passionnés et à votre place on n'aimerait pas non plus se faire arnaquer, na! En tant que "fondus" de jeux vidéo et de Japanimation, nous essayons toujours de trouver des produits originaux et recherchés comme les plus beaux Art Books (SNK World par exemple), des répliques plastiques très convaincantes made in Japan de Guns à billes, de nouvelles cartes, des OAV originaux, mais aussi tous les derniers hits pour vos consoles, les consoles qui vont avec tant qu'on y est (officielles ou en import) et des centaines de magazines étrangers dédiés aux jeux... Que votre passion soit les jeux vidéo ou la Japanimation, nous sommes les spécialistes des deux! Et nous ne nous arrêtons pas seulement à DBZ et Sailormoon, on en vend car il faut bien manger (...) mais il n'y a pas qu'eux qui méritent d'être connus et heureusement nous connaissons tous les autres! N'hésitez pas à faire des réservations à l'avance sur les nouveautés en jeux ou mangas, vous ne serez pas oubliés. Alors à très bientôt...

Catalogue en couleurs gratuit sur demande au **40 34 59 31**.

Katana - 7, rue Mathis. 75 019 Paris.

Ouvert tous les jours de 9h à 19h30 et même le dimanche de 10h à 14h!



Tu veux en savoir plus, épater tes copains?

Tiens-toi au courant des dernières nouveautés Jeux, Consoles, Mangas, sur le

3615 CONSOLESPLUS

→ DIFINTEL MICRO

Demandez leur la lune!

Ce n'est plus la peine d'errer comme une âme en peine à recherche des produits et des meilleurs prix: il vous suffit de vo adresser à la boutique Difintel la plus proche! Que vous soyez fa de jeux vidéo, de micros, de Japanimation, de musique ou de filn (...), notre but est de vous satisfaire dans tous ces domaines. D consoles de jeu des plus simples (NES, GB...) aux plus évoluées te que la PS-X, du jeu CD-Rom au PC Multimédia, de la carte Drag au collector Macross, Difintel Micro a tout testé pour vous! Et vo n'avez aucune attente à craindre car les boutiques ont toutes l dernières nouveautés en même temps que les USA et le Japon, et à de très bon prix! Un vaste catalogue de produits d'occasion et u multitude de produits très spécialisés sont aussi au programme nos services. Notre secret est simple: nous sommes 18 à nous ê regroupés autour d'une centrale d'achat qui se démène pour trouv tout ce que vous désirez et qui négocie les meilleurs prix. Bien sûr service après vente n'est pas oublié pour vos consoles et vos PC une carte club vous permet entre autres interêts de bénéficier remises supplémentaires. Pas de doute, Difintel c'est cool! Que l malchanceux qui habitent loin d'une de nos boutiques se rassure car nombreux sont les candidats qui veulent rejoindre l'équipe demain les enseignes Difintel seront partout!

Au fait, si vous voulez ouvrir votre boutique et garder le sourire lorsque vos chers clients vous demanderont le dernier volume de Dragon Ball le jour de sa sortie au Japon (gloup!), n'hésitez pas à appeller le **42 77 91 84**: Difintel Micro a la solution!

Nous sommes déjà présents à Dijon, Evreux, Mantes, Paris, Pau, Rouen, Chantilly (...). Déjà plus de 20 boutiques! Et prochainement à Grenoble, Pontoise, Sarcelles...

Difintel-Micro

Unique en France

Et de nombreux autres articles !

Jeux vidéo Multimédia Japanimation

N'hésitez plus, venez nous rejoindre dans notre magasin le plus proche !

Chantilly : 101 rue du Connétable	44.21.25.12
Chelles : 11 avenue du Maréchal Foch	64.21.55.44
Dijon : C.Cial Fontaine d'Ouches	80.42.82.67
Evreux : C.Cial du Parvis - rue F. Roosevelt	32.62.54.09
Fontenay aux Roses : 91 rue Boucicaut	47.02.54.56
Le Creusot : 29 rue du Général Leclerc	85.55.08.02
Livry Gargan : Cité César Collaveri	43.51.03.54
Mandelieu : 154 avenue de Canne	93.93.54.33
Mantes : 4 rue Cadotte - Espace Corot	34.97.52.20
Paris 3e : 64 rue de Turbigo	42.77.91.32
Paris 15e : 215 rue de Vaugirard	45.66.88.88
Paris 17e : 60 rue Guy Moquet	44.85.73.89
Paris 19e : 64 rue de Meaux	42 02 08 08
Pau : 13 rue Latapie	59.82.82.40
Poissy : 11 rue Jean Claude Mary	30.65.79.61
Pontoise : 17 rue de l'Hôtel de Ville	39 75 17 61
Rouen : 174 rue Eau de Robec	35.71.45.45
St Maur des Fossés : 5 avenue Pont de Créteil	48.86.55.32
Sartrouville : 8 avenue Jean Jaurès	39.13.98.21

Nouvelles boutiques : Champigny, Montreuil, Sarcelles, Beauvais, Nice, Dragignan

Direction achats (1) 42.77.91.84

Photos non contractuelles - Les logos et produits cités dans cette page sont des marques déposées

CONSOLES +
9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Rédacteurs
Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Niiico)
Marc Menier (Marc)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Loïc Berthelot, Véronique Boissarie, Bomboy, François Garnier, Marc Lantelme, Maxime Roure (Switch), Philippe Tilikète dit Fifi, Tomkat, Gia-Dinh To, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Chef de publicité
Stéphanie Bonnard (2201)
Fax : 46 62 25 81.

O.P. MEDIA/Janine Hillion
Service Opérations Spéciales
Tél. : 46 62 24 20.

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Marketing
Responsable : Marlène Reux
Frédérique Gasbarian (2161)
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier
Jean-Marie Simon

Contrôleur de gestion
Christel Marjotte

Responsable informatique éditoriale
Jérome Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)
Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication
Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

DIFFUSION CONTROLE
OJD

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Siège social : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :
Christopher Llewellyn

Éditeur :
Vincent Cousin
Numéro de commission paritaire : 73201

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Christopher Llewellyn
Dépôt légal : 2e trimestre 1995
Photocomposition, montage : Euronumérique.
Photogravure : E.P.S., P.C.S., imp. Cino del Duca. Couverture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte une double page de couverture (Nintendo) et un supplément gratuit, Consoles +, sous blister.
Ce supplément gratuit à Consoles + 44 ne peut être vendu séparément.

Pour lire ou passer tes petites annonces Tape 3615 CONSOLESPLUS

VENTES

SUPER NINTENDO

Vds SFC + 8 jx + AD 29 + 2 man. px : 2 000 F à déb. **Simon VIGOT, 2, rue de l'Air Marin, 17139 Dompierre-sur-Mer.**

Vds SFC + 5 man. (2 infra-rouge) + 3 Adp + 8 jx (SFII + Aladdin) px : 1 400 F. **Simon BREUVART, 1147, rue du Halage, 62400 Bethune. Tél. : 21.56.38.52**

Vds Snin : 400 F, 9 jx de 100 à 300 F, 2 man. SF : 150 F. **Maxime HENRION, 203, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.49.17.94**

Vds Snin + 2 man. + 110 jx (STF 2-Erth Jim-Sof Mana Mickey Mania px : 2 500 F. **Yannick BUCHET, 13, square Charlotte Corday, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 64.61.66.32**

Vds 17 jx SFC de 150 à 250 F. **Anthony COGLIANDRO, 40, rue de Lille, 59223 Roncq. Tél. : 20.03.20.82 (ap. 18 h)**

Vds Astérix 200 F, Cobaye 250 F Turtles in Time px : 200 F. **Daniel BOUILLEAU, 3, rue Morand, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.19.23**

Vds S. nin + 9 jx + 3 man. + revues tbe px : 1 500 F. **Gilles GAULIER, rue Erasme-Guichet, 13220 Chateauneuf-les-Martigues. Tél. : 42.76.17.58**

Vds : S. Metroïd, Earthworm Jim, Legend, Aladdin... px : 200 F pce. **Nicolas BAOSSA, 27, bd Villetelle, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.85.28**

Vds SN 50/60 HZ + Arp. 2 + 2 man. + 1 turbo + 9 jx (tbe) px : 2 500 F. **Clément CRETIN, 3, rond Point du Chapiot, 38690 Le Grand-Lemps. Tél. : 76.55.50.37**

Vds 5 jx Snin (MK II...) px : 1 000 F. **Fabrice CHAOUI, 21, rue Coli, 33130 Begles. Tél. : 56.85.69.09 ap. 18 h**

Vds SN + 8 jx : Donkey, DBZ 2, SF 2T, Zelda 3 + Demult. + 2 mn. px : 2 000 F. **Florent RIMBAUD, 15, av. du Lapin Blanc, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.13.62**

Vds Snin + 2 Pads + 12 jx (DBZ 2, M. Kart, Zelda, Axelay...) px : 2 100 F. **Frédéric DEKEYSER, La Roseraie, bât. : 4, esc. J, 77220 Gretz. Tél. : (16-1) 64.25.45.76**

Vds Snes px : 590 F vds Breath of Fire 2 px : 490 F. **Raphaël LANTERI, 56, rue des Sarments, 95490 Vaureal. Tél. : (16-1) 34.21.00.57**

Vds Snes + 7 jx (Super SFII, Mario Kart, DBZ 2 Mario Allstar...) px : 2 500 F. **Quentin RICHARD, 32, rue Louis Delos, 59700 Marcq-en-Barœuil. Tél. : 20.74.97.02**

Vds Snin + 7 jx px : 1 500 F à déb. Vds nbx jx MD (M. Machine). **Fabien LORENZINI, 15, rue Pergaud, 90850 Essert. Tél. : 84.21.78.70**

Vds Snin + MK II + Mickey + Bob + Batman 2 + Star + Man px : 1 000 F. **Alexandre SELLEM, 19, av. du Dr. Arnold Netter, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.01.28**

Vds SN + 5 jx 1 300 F. MD + 2 jx + livre 650 F. **Christophe BRANDY, 18, bd la Boiissière, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.57.99.73**

Vds jx 200 F SF 2 T, Parodius, Tortug-Ninja, Prosotector, Mario. **Thibaut STIEVENART, 2, rue Renoir, 62130 Saint-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.04.49.94**

Vds, éch. jx Snin et Snes. Ach. Final Fantasy Legend GB. **Emmanuel LEPAVEC, Menez-Tropic, 29140 St-Yvi. Tél. : 98.94.70.94**

Vds Mario World : 130 F, Dragons Lair et Another World : 130 F. **Nicolas PEDERSEN, 58, av. de l'Aqueduc, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.24.46.17**

Vds, éch. jx. **David SALDANHA, 22, av. de la République, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 46.82.24.69**

Vds S. Nin. + 7 jx px : 1 000 F. Vds MD + 7 jx px : 1 000 F. **Emmanuel DINNAT, 16, rue André Messager, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.48.22**

Vds Snin + Mario all Star px : 400 F. **Régis RICHARD, 38, av. du Président Roosevelt, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.08.44.68**

Vds jx : Street Racer, S. Pinball, Donkey Kong, Country etc... **Maxime RIVIERE, 21, rue du Bal, 1200 Rodez. Tél. : 65.68.78.01**

Vds Snin + 2 man. + adapt. + 14 jx + Ninscope px : 2 500 F. **Rémi ASSIR, 15, rue Eugène Delacroix, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.56.87**

Vds Snin + 2 jx + adapt. US/Jap + man. turbo px : 650 F. **Ouali AKROUR, 28, rue Robert Marzi, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.29.55**

Vds jx Snes 200 F pce. **Catherine GUIRAUD, bât. C 26, rés. Les Coteaux, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.09.73.59**

Vds Snin + 4 man. + 18 jx px : 5 500 F à déb. **Christophe PINARD, 3, rue Pierre Bonnard, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.27.05.03**

Vds jx Snin : DBZ, Tiny Toons, Mr. Nutz, Schtromps, Masta 200 F pce. **José ROSITANO, 160, bd de Lattre de Tassigny, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.61.77**

Vds Mortal Kombat (V. Franç.). **Julien DAVID, 70, rue des Poilus, 06140 Vence. Tél. : 93.24.27.07**

Vds ou éch. jx Snin de 150 à 300 F (SBM 2, MPT, SN WS, S. Probotector, S. Fox). **Saly TOUN, 76, rte de l'Empereur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.26.49**

Vds jx Snin 250 F pce (Axelay, R-Type, Dracula FFight 2 Golf). **Maxime BERRUEE, 78, bld Exelmans, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.51.94.36**

Vds Snin + 7 jx + 4 man. px : 1 800 F. **Chi Minh HUYNH, 11 B, rue Jean Mihe, 54100 Nancy. Tél. : 83.98.59.83**

Vds 10 jx Snin (Mario Kart, Starwing Street F.) etc. **Laurent COURTAUD, 13, rue de Romesnil, 95300 Livilliers. Tél. : (16-1) 34.66.91.17**

Vds jx (Lagoon, FFMQL., 7 S. Young M. Another W. Equinox, J.P.). **Sébastien MONREAL, Kerguionnet, 56110 Gourin. Tél. : 97.23.62.83**

Vds Snin + Scope + 2 man. + 6 jx (DK Country, SF2 turbo...) px : 2 000 F. **Mathieu ROUSSET, 29, rue de la Gabardière, 44400 Rèze. Tél. : 40.75.50.54**

Vds RR'Racing px : 300 F FF Spécial px : 400 F A.O.Figting : 250 F. **Daniel AFONSO, 73, rue Riquet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.59.41**

Vds Donkey Kong, Street Racer et Earthorm Jim + SN. **Francis POINGT, Challans, 85000 Vendée. Tél. : 51.35.19.55**

Vds Daffy Duck the Marvin Mission (215 F) F-Zéro px : 130 F. **Damien CESCA, 28, rue Poincaré, 57600 Morsbach. Tél. : 87.85.88.98**

Vds ou éch. sur Snin A. World 190 F Magical Quest., Aladdin px : 240 F. **Jonathan MAZO, 29, rue Robert Bonnard, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.21.15.49**

Vds jx Cool Spot px : 250 F Stroumfs px : 350 F ou 550 F les 2. **Lionel MOUSSEAU, 206, cap des Hauts-de-Monté Carlo, 06320 La Turbie. Tél. : 93.41.18.32**

Vds jx Snin de 200 à 300 F Earthworm Jim, Roi Lion, etc... **Hamid KAOUDJI, 28, rue Havy, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.22.43.65**

Vds SN + 2 MS + 6 jx (SSF 20 F1 Pole. Mario Kart Mario) + adapt. 60 HZ 1 700 F. **Gérald MORNET, 3 ter, rue d'Auffargis, 78690 Essarts-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.46.42.53**

Vds Snin + 2 jx : S. Marioworld + S. Tennis px : 400 F. **Mathieu VILLATTE, 9, rue le Corbusier, 13050 Aix-en-Provence. Tél. : 42.64.54.89**

Vds Snin + 2 man. + Donkey Kong et 4 jx px : 1 500 F. **Pierre LAPORTE, 1, les Chagnerasses, 33570 Les Artigues-de-Lussac. Tél. : 57.24.32.55**

Vds jx Snin de 100 à 200 F pce. **Wilfreed THIBAUD, 53, rue Traversière, Labonne, 16000 Angoulême. Tél. : 45.68.70.66**

Vds Snin + 3 jx + AD 29 px : 1 100 F. **Sébastien PERIAG, 7, bd de la Madeleine, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.61.73.99**

Vds jx Snin : Super Street Fighter 2, Turbo px : 50 F. **Sébastien RAJIGNE, 19, rue Laurence Caroline, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 47.71.07.94**

Vds Snin + 7 jx px : 1 500 F ou + 12 jx px : 2 000 F. **Fabien LECLERE, 17, place de la Laiterie, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.27.57**

Vds DBZ 2, Tiny Toon, Joe et Mac, Rival Turt. 150 à 350 F. **Yoan MOURET, 14, av. Edouard Michelin, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.39.21.23**

Vds Snin + 2 man. + adapt. + 4 man. + 7 jx (NBA, SF 2 T, MK, F1 PP2) px : 1 400 F. **Jérôme DESCAMPS, 49 bis, rue du Bois de Boulogne, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 47.22.84.76**

Vds Snin + Kit 60 Hz + jx à prix sacrifiés. **Guillaume VIALLON, 7, rue Hector Berlioz, 69009 Lyon. Tél. : 78.43.42.56**

Vds Snin + 9 jx + 3 man. + 2 adapt. 60 Hz (DK-MK1-DB 23 etc.) px : 3 500 F. **Geoffrey PEGASE, 8, rue du Bihen, 62180 Verton. Tél. : 21.84.00.19**

Vds Snes + 5 jx + 2 man. + adapt. (Aladdin + Donkey Kong...) px : 1 000 F. **Aymeric REPUSSARD, Cité Genin, bât. : D 1, Fort Blanc, 83200 Toulon. Tél. : 94.62.34.94 ap. 18 h**

MEGADRIVE

Vds World Cup IT, California, Kid Cham : 170 F pce port compris. **Olivier JANNOT, 24, rue du Rouge-Poirier, 88150 Thaon-les-Vosges. Tél. : 29.39.29.69**

Vds MD + 1 jeu 450 F, Méga CD + 1 jeu 800 F ou + 4 jx 1 300 F. **Vincent COMBEAU, 61, rue des Pleiades, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.72.93**

Vds MD 50-60 HZ + 2 man. + 11 jx (Shining F. 2 Lands) px : 1 500 F. **Niken SARHADIAN, 138, av. Victor-Hugo, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.48.02.49**

Vds MD + 13 jx (S & K, SF2', Aladdin, Flashback) **Sébastien WANNYN, Collège Lavoisier, rue Vaillant, 59130 Lambersart.**

Vds MD + 2 man. infra R. + 9 jx (Sonic 3, MK, F1... px à déb. **Cyrille LALLEMENT, 7, rue Victor Hugo, 60600 Clermont. Tél. : 44.50.36.94**

Vds MD + 6 jx : 1 200 F. Vds Méga-CD + 5 jx px : 1 500 F. **Antoine BIAUSQUE, 19, rue de la Basse-Marlière, 59120 Loos. Tél. : 20.07.88.62**

Vds jx MD : MK, Land, Tiny T. px : 150 F pce, Micro M., Ecco px : 220 F pce. **Arnaud LE BOUCHER, 121, rue Jean-Jaurès, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.34.70 (ap. 18 h 30)**

Vds jx MD : Virtua, Nba, SSF 2, SF 2' Fifa, etc. px 150 à 200 F. **Cédric CAUMONT, 2, rue Jolimont, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.63.77**

Vds MD + 8 jx + 2 Pad + adapt. px : 950 F tbe **Vincent SCHAPMAN, 91, rue Jean Jaurès, 95400 Arnouville-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.27.8 (ap. 18 h)**

Vds ou éch. MD, MCD, Snin. **Philippe OSTALZ, 22, rue Jules Ferry, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.48.28**

Vds MD + 6 jx + 2 man. (Fifa 95, DBZ etc.) tbe px 1 000 F. **Grégory AUBRY, 56 bis, rue St-Huber, 91390 Morsang-sur-Orge.**

Vds MD + 3 Pad + 18 jx px : 2 800 F. **Frédéric PETIOT, 2, allée de Porquerolles, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.11.32**

Vds MD + 14 jx (Fifa 95, Nba Jam, S. Strike, SF 2 Flashback, Road Rash. 2. Px : 2 000 F. **Sylvain CRESSON, 153, av. du Maréchal Leclerc, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.82.48**

Vds MD + 2 man. + 8 jx MK, S. of Rage I, II etc + adapt. Jap. px : 1 300 F. **Frédéric CHAMBAT, A Chassignal, 01480 Fareins. Tél. : 74.67.94.07**

Vds MD + 2 man. (6 boutons) + cadeaux. **Nicolas DUPONT, 118, rés. Guy Mollet, 59221 Bauvin. Tél. : 20.85.65.24**

Vds MD + 2 man. 6 boutons + 11 jx (Fifa, Sonic, Menacer). **Arnaud DESQUIENS, 168, rue Raymond Derain, 59700 Marcq-en-Barœu. Tél. : 20.72.81.78**

Vds MD + 2 Pads, infra rouge turbo + 12 jx (Sonic 3, Aladdin, ZMF...). **Benjamin MATAGON, 17, rue de l'Orge, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 64.59.60.27**

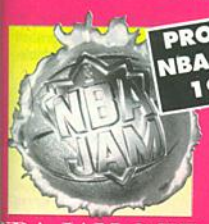
Vds sur MD 32 X Doom 300 F ou éch. contre St Wars 32 X. **Laurent-David GAVARRO, L'Ile Verte, 24, allée des Églantiers, 06560 Valbonne. Tél. : 92.94.01.15**

Vds MD + 2 jx + 2 man. px : 700 F à déb. **Jérémy RUCKEBUCH, 4, allée des Castors, 59170 Croix. Tél. : 20.89.08.85**

Vds MD + 10 jx (DBZ, Aladdin etc...) px : 2 700 **Ludovic DUGENY, 5, allée Salvador Allende, 78990 Elancourt.**

Vds sur MD Skitchin, px : 300 F, PSG Football px 250 F. **Karim BELAID, 1, rue de la République, 78920 Ecquevilly. Tél. : (16-1) 34.75.92.69**

REVENDEZ/ACHETEZ
30 à 80 % MOINS CHER
et GAGNEZ des cadeaux !



PROMO NBA JAM 199F

NBA JAM 2 TE
MD 299F
SNIN

ADDAMS FAMILY VALUES
SNIN TEL

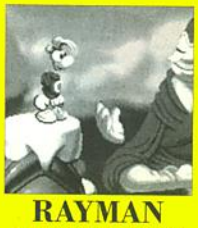
THEME PARK
MD 449F

T SUPERSTAR SOCCER
SNIN 399F

ALIEN SOLDIER
MD 399F

GEX
3DO 369F

SCORE GAMES



RAYMAN
JAGUAR TEL
PS-X

STREET RACER
MD 449F

MR NUTZ
MD 199F

DARKSTALKER
PS-X TEL

PARIS / CONSOL
46 rue des Fossés St Ber
75005 PARIS
(1) 43 290 29

PARIS / CD-RO
17 rue des Écol
75005 PARIS
(1) 46 33 68 6

ANTONY
25 av de la Division Lec
N20 - 92160 ANTON
(1) 46 665 66

POITIERS
12 rue Gaston Hu
86000 POITIER
49 50 58 58

TOULOUSE
14 rue Temponièr
(angle 1 Temponièr
60200 COMPIEG
61 21 62 16

COMPIEGNE
37 cours Guynem
60200 COMPIEGN
44 20 52 52

VENTE PAR CORRESPONDAN
46 rue des Fossés St Ber
75005 PARIS
(1) 43 290 29

NOUVEAU

PLUS DE 40 000 JEUX SUR CONSOLES DISPONIBLES !

SEGA

GAME GEAR	
me-Gear neuve	599
me-Gear occasion	399
aptateur secteur	49
ipe Game-Gear	59
aptateur jeux Master	99
tery pack 2 heures	149
JEUX D'OCCASION	
umns	59
man Return	99
rtal Kombat II	199
A Jam	199
JEUX NEUFS	
F Raw (catch)	199
ic Chaos	199
ddin	299
al Fury Special	299
Soccer	299
key 3	299
ic Drift	299
A Jam 2	299
MEGADRIVE	
adrive 2 neuve +1 manette	549
adrive 1 occasion + jeu	399
stick 3 boutons	49
ette 3 boutons	59
ette 6 boutons	99
acer	199
ot. jeux Master System	199
on Replay Pro 2	349
JEUX D'OCCASION	
ic	49
et Of Rage	59
man Return	99
rnational Rugby	99
X Attack Chopper	99
opean Club Soccer	99
Spot	139
Hockey	139
mal Champions	139
key & Donald	139
l Fury	139
ro's Magic Football	139
tal Kombat	139
USA Basketball	139
er Monger (stratégie)	139
Gauntlet 4	149
Fifa Soccer	149
NBA Jam	199
Flashback	249
JEUX NEUFS	
Shaq-Fu	199
Bubsy 2	199
IMG Tennis	199
3 JEUX en UN : Ultimate Soccer +Wimbledon+Super Monaco GP	299
Fifa 95	399
Shining Force II	399
Asterix 2	399
Earthworm Jim	399
Road Rash 3	399
NBA Live 95	399
NHL 95	399
Pete Sampras Tennis	399
Samourai Shodown	449
Dune II	449
Soleil (RPG Français)	449
Phantasy Star IV	TEL
Legende de Thor	449
32X	
CONSOLE 32 X neuve	990
Doom / occasion	339
Metal Head / occasion	349
Chaotix	TEL
Mortal Kombat 2 / neuf	489
MEGA-CD	
Terminator / neuf	99
Mortal Kombat / neuf	149
Flink / neuf	149
Mickeymania / neuf	149
Pitfall / neuf	199
NBA Jam / neuf	299
Flashback / neuf	349
Another World / neuf	349
Samourai Shodown / neuf	TEL
Fatal Fury Special / neuf	TEL
Earthworm Jim / neuf	TEL

NEO GEO CD

Console Neo-CD	TEL
Neo-Geo + 1 jeu / occasion	1290
Joypad	199
Joystick	449
Jeux NEO cartouche	TEL
JEUX NEUFS	
Fatal Fury 3	449
Sidekick 3	449
Galaxy Fight	449
Puzzle Bobble	399
Double Dragon	TEL
Coukaiser	TEL
View Point	449
King Of Fighter 94	449
Samouraï Shodown 2	449
Fatal Fury Special	449

SATURN

Saturn Pal + Manette	TEL
Manette supplémentaire	249
Clockwork Knight occas	329
Rige Lord Saga	TEL
Daytona USA	499
Astal	499

SONY PS-X

Playstation Pal + Manette	TEL
Manette supplémentaire	399
To-Shin-Den	499
Tekken	499
Ridge Racer	499
Motor Toon	499
Boxers Road	TEL
Gundam	TEL
Hyper Formation Soccer	TEL
Aqua Note Holiday	TEL
Ark The Lad	TEL
Philosoma	TEL
Raiden Project	TEL

3DO

Console 3DO + 2 jeux	TEL
2 manettes Infra Rouge	369
Adaptateur manette S.Nintendo	249
Manette six boutons Turbo 1	199
JEUX D'OCCASIONS	
Burning Soldier	139
The Horde	169
Super Wing Commander	239
Total Eclipse	239
Rebel Assault	259
JEUX NEUFS	
Samouraï Shodown	375
Theme Park	375
Myst	399
11th Hour	449
Quarantine	299
Fifa Soccer	349
Flashback	375

NINTENDO

Console Super Nintendo avec 1 manette	599
Super Nintendo occasion avec 1 manette	399
Rallonge manette	39
Manette 6 boutons	59
Manette Droitier/Gaucher	69
Manette Super 4	79
Adaptateur jeux JAP/US	99
Adaptateur 5 joueurs	129
Adaptateur 6 joueurs	149
Cable Péritel	149
Adaptateur secteur	149
2 Manettes Infra Rouge	199
Joystick Programmable	249
Action Replay Pro 2	349
Super Game Boy	399
PROMOTIONS DU MOIS !	
JEUX NEUF	
Mortal Kombat	99
Ultraman	99
Super Ghouls & Ghost	99
Batman Return	149
Tiny Toon	199
Magical Quest	199
Super Star Wars	199
Alien 3	199
Prince of Persia	199
Shanghai 2	199
Dragon Ball Z 3 JAP	299
JEUX D'OCCASION	
Starwing	79
Super Mario World	99
Batman Returns	129
Looney Tunes Road Runner	139
World League basketball	139
Street Fighter II Turbo	149
Asterix	169
Desert Fighter	199
F1 Pole Position	199
Another World	199
Mario All Stars	249
Aladdin	249
Zelda 3	269
Mystic Quest	269
Dragon Ball Z	299
Batman & Robin	299
Donkey Kong Country	349
L'Empire contre Attaque	349
Earthworm Jim	349
Dragon Ball Z 2	379
JEUX NEUFS	
Flashback	199
Bugs Bunny	199
Shaq-Fu	199
NBA Jam	199
Jurassic Park 2	199
Legend	199
Pop'n Twin Bee	199
Blazing Skies	199
Blues Brothers	199
Bubsy	199
Arme Fatale	199
Asterix	249
Desert Fighter	299
Tortues Fighters	299
Super Mario Kart	299
Super Bomberman 2	299
Street Racer	369
Tétris & Dr Mario	389
NHL 95	399
Mortal Kombat 2	399
Cannon Fodder	399
NBA Live 95	399
Hagane	449
Super Adventure Island 2	449
Super BC Kid	449
Demon's Crest	449
Secret of Mana + Livre	449
Kid Clown	449
Le Roi Lion	449
Donkey Kong Country	469
Final Fantasy 3	549
Pack Man 2	TEL
Illusion Of Time	TEL

JAGUAR

Jaguar neuve + 1 pad	1290
Jaguar occasion + 1 pad	990
Lecteur CD-Rom + 1 jeu	1390
JEUX OCCASION	
Brutal Football	199
Kasumi Ninja	199
Syndicate	299
Val D'Isere	299
Iron Soldier	299
JEUX NEUFS	
Fight For Life	TEL
Burn Out	TEL
Dragon	399
Hover Strike	449
Sensible Soccer	449
Alien VS Predator	499

NOUVEAU !

CATALOGUE 64 PAGES GRATUIT
TELEPHONEZ 36 685 68
De province, composez directement le numéro sans faire

LIVRAISON CHRONOPOST 24 HEURES !

COMMANDEZ, C'EST GAGNÉ !

00 FRANCS D'ACHAT = 100 POINTS SCORE GAMES
e offre est valable uniquement pour l'achat des jeux et des accessoires.

ints :	Cadeau surprise !	2000 points :	Console portable
ints :	Calculatrice	2200 points :	Appareil Photo
oints :	Chronomètre	2400 points :	Réveil Parlant
oints :	Pendulette de voyage	2600 points :	Radio Réveil Stéréo
oints :	Montre sport	2800 points :	Radio K7 Portable
oints :	Montre parlante	3000 points :	Mini chaine
oints :	Baladeur Radio	3200 points :	Mini chaine « Karaoke »

LIVRAISON COURSIER EXPRESS*

Commande Carte Bleue au 43 290 290
Paris 2 H Prix : 50 F
Banlieue 3 H 92/93/94 Prix : 100 F
Banlieue 3 H 77/78/91/95 Prix : 200 F
* Sauf Samedi

COMMANDEZ FACILEMENT

LEPHONE
43 290 290

3615
SCORE GAMES

SCORE GAMES
46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS

FAX
(1) 43 29 57 57

GAGNEZ DES CADEAUX !!!

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 29

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATU

Nom .....

Adresse .....

CodePostal .....

Tel ..... Date de naissance ...../ ...../.....

Jeux			
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30F)		CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER			

Chèque : ☐ Mandat : ☐
Carte Bancaire : ☐
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire le ...../.....
Signature :

petites annonces

Vds MD Fr. + Pad + man. d'Arcade px : 400 F. **Laurent CASSOU, 46, rue de la Marne, 69500 Bron. Tél. : 78.26.49.88**

Vds Sonic 1, 2, Strider-Lotus turbo Challenge, Aladdin, Terminator... **Guillaume REMOND, 41, rue Joseph Lhoste, 77100 Mareuil-les-Meaux. Tél. : (16-1) 64.33.09.56**

Vds MD + 2 man. + Aladdin px : 700 F ss gar. **Erik BOURGUIGNON, 15, rue Charles Gonneau, 77140 Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.42.05**

Vds 5 jx (Flashback...) + 2 man. 6 boutons px : 1 000 F. **Rémi DIOMEDE, 14, av. de la Rouveraie, 83580 Gassin. Tél. : 94.56.47.04**

Vds sur MD : MK II : 250 FDBZ : 200 F Earth Worm. Jim. px : 250 F. **Aurélien SABLONNIERE, 38, chemin du Bois Payen, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.73.93.92**

Vds MD + jeu MCD + 5 jx + 2 man. px 2 500 F. **Christophe GURSKI, 30, rue de la Forêt, 27910 Perriers-sur-Andelle. Tél. : 32.49.14.81**

Vds jx MD : Aladdin, Pete Sampras, Tennis px : 199 F pce bte + not. **Christophe COURCIER, 3, rue René Barthelémy, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.94.71**

Vds Snining Force 1 et 2 px : 200 F Nba Jam. 150 F. **Erik BOURGUIGNON, 15, rue Charles Gonneau, 77140 Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.42.05**

Vds jx MD 50 à 200 F. **Nicolas FERMAUT, 117, rue Aristide Briand, 78700 Conflans-Saint-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.40.21**

Vds 3 jx : Sonic, Pelé, Altered beast 250 F ou 100 F pce. **Matthias. Tél. : (16-1) 60.20.79.14**

Vds MD + man. + 3 jx (Dragon Ball Z, super off Road...) px : 630 F. **Jérôme GARABEDIAN, 28, bd de Narcel, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.59.24.22**

Vds MD Propad + man. + 2 jx Earthworm Jim, Flashback px : 100 F. **Cédric AUGAGNEUR, 1, rue des Bains, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.90.90**

Vds MD + MCD + 3 jx + 2 Pads sans fil px : 1 450 F. **Mathieu LEBORGNE, 31, rue de Paris, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.44.67**

Vds jx MCD : Dune 175 F Ground Zéro Texas px : 200 F neufs. **Éric MONJOIN, 79, bd du Général Koenig, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.37.14.31**

Vds MD + 2 man. 4 jx + Méga CD US : 1 500 F. **David DIALE, 6, place Édison, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 48.61.51.86**

Vds MD + 32 X + 2 man. + P. Sampras, Star Wars px : 1 500 F. **Frédéric CUGINI, 83, bld Giraud, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.89.08.34**

Vds MD + 2 Pad (un 6 bout) + 5 jx (E. Cham., F.F., Winter Ol.) px : 900 F. **Guillaume MAUREL, rés. les Saules, bât. : A, n° 3, 11100 Narbonne. Tél. : 68.42.46.90**

Vds MD Néo-Géo, GG, jx sép. px bas. **Stéphane FOULON, 11, rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49**

Vds MD + jx (Roi Lion, Mickey, Sonic 2, C. Spot, Aladdin, etc.). **Alexandre JOSSERAND, 576, rue du Peloux Vial, 01310 Polliat. Tél. : 74.25.73.54**

Vds MD + 3 man. + Menacer + 24 jx : MK1 et 2, Nba Jam, T2... px : 2 400 F. **Alexis CRETEUR, 99, rue Lambrecht, 59500 Douai. Tél. : 27.96.70.38**

Vds Sunset Riders, Ecco, Jurassic, Mortal etc à 200 F. **Alexandre TOUYAROU. Tél. : 59.62.72.02**

Vds MCD II + MDII + 1 jeu + démo px : 1 000 F. **Mathieu LEBORGNE, 31, rue de Paris, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.44.67**

Vds 10 jx MD px : 1 500 F. (Aladdin, Cool Spot...). **Aurélien TAVIER, 150, rue de la Richelandière, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.37.32.39**

Vds MD + 3 man. + 11 jx (Sof 2, Quack, Sonic 1, 2, Street 2, etc.) px : 2 100 F. **Gilles BALMET, 25 bis, cours Berriat, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.10.00**

Vds jx MD : Mortal Kombat II, 200 F et sur MCD Terminator px : 150 F. **Xavier PICOT, 15, rue Curie, 77230 Saint-Mard. Tél. : (16-1) 60.03.20.45**

Vds MD + Earth Wormjim & Flashback, 2 man. px : 800 F. **Benoît LAFFARGE, 43 C, rue du Maréchal Leclerc, 76410 St-Aubin-les-Elbeuf. Tél. : 35.77.75.93**

Vds MD + Fifa 95 + 1 man. turbo px : 600 F. **Olivier GUITTON, 14, rue de Gélés, 33320 le Taillan. Tél. : 56.95.38.11**

Vds MD + Sonic 3 px : 700 F. **Frédéric HEUZE. Tél. : (16-1) 48.25.65.47**

Vds MD + 2 jx + MCD 2 + 6 jx px : 2 000 F. **Olivier ROBERT, 17, rue Saint-Thiébaut, 68800 Thann. Tél. : 89.37.93.46**

Vds MD : 200 F ; vds jx de 50 F à 299 F (P. Sampr, sonic 2...). **Adrian LAVY, Bonnatrait-Sciez, 74140 Douvaine. Tél. : 50.72.63.02**

Vds MD 32 X + Doom + Virtua Racing (neufs) px : 1 250 F. **Alexandre BERUET, 12, rue de Moscou, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.94.23.56**

Vds jx MD (Mortal Kombat, Cool...). **Baptiste PERROT, 30, rue Henri Laplanche, 22100 Dinan. Tél. : 96.39.85.48**

Vds SF II : 180 F, Nba Jam : 220 F Street of Rage 2 : 90 F. **Karim AMARA, 129 bis, rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.38.44**

Vds jx MD : Le Roi Lion, VR, DBZ tbe. **Alexandre DO, 9, les Cottages, 67180 Dachsteim. Tél. : 88.38.37.00**

Vds jx MD de 100 à 200 F (Shin. Force, Fatal Fury, MK 2...). **Anthony MOHEDANO, 65, rue de Lorraine, 57800 Freyming-Merlebach. Tél. : 87.04.77.12**

Vds MCD + 10 jx + adapt. + 2 man. + MD 1 + 2 jx tbe px : 3 000 F. **Fabrice CHAUDRIN, 1, place Descartes, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.68.45**

Vds MD + 10 jx tbe px : 1 000 F (2 joy). **Nicolas FERRON, 254, rés. du Parc Laval, 06670 Levens. Tél. : 93.91.08.18**

Vds MD + 3 man. + 11 jx (SF2, Sonic 1, 2, Mortal K...) px : 2 850 F. **Rémi MONTEILLER, Brugnerolles, 30480 Saint-Paul-Lacoste. Tél. : 66.30.21.01**

Vds MD + 2 man. + 7 jx Super et SF II' + DBZ + Flink + Astérix px : 1 600 F. **Vincent HILDENBRANDT, 34, rue Principale, 68380 Muhlbach. Tél. : 89.77.72.13**

Vds 16 jx MD de 50 à 100 F. Vds SMS + 2 man. + 10 jx px : 500 F. **Hervé CUBIZOLLES, chemin Bas de Puech Colon, 30510 Genérac. Tél. : 66.01.84.14**

Vds 8 jx : 700 F (Eco, Nba Shadow, etc...) de 50 à 120 F. **Alexandre LEFRANC, 180, chemin des Prud'hommes, 13010 Marseille.**

Vds Urba Strike, Soleil, SS Fighter 2 de 250 à 350 F. **Michel HARDY, 72, rue Gabriel Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.67.94**

Vds Lands, SF2, MK, Nhlpa, P. Samp, Soleil, Dune 2, Sonic 1, 2. **Julien VANEGUE, 27, rue Bourdaloue, 76600 Le Havre. Tél. : 35.53.31.47**

Vds MD 32 X + 3 jx + 2 man. px : 2 150 F Néo-Géo + 2 man. + Aof 2 CS px : 1 900 F. **Jean-François PIOT, 46, allée Jean-Baptiste Clément, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.48.25.29**

Vds MD + 16 jx (Virtual Racing, Super SF 2, Roi Lion) + 5 man. + adapt. px : 3 400 F. **Gaëtan PECHBERTY, 28, impasse Bajou, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.65.24.34**

Vds MD 2 + 2 man. + Sonic 2 + pist. + 6 jx. **Michel ROKOSZ, 40, rue Bouziri, Aviation, 002127 Rabat, Maroc. Tél. : (00.21.27) 75.95.82**

DIVERS

Vds pour Saturn ach. jx, vds Clock Work Night ou éch. **Gérard SAGROUN, 26, av. Dode de la Brunerie, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.24.92**

Vds NG + 1 M + 2 jx + M. Card : 1 400 F SN + ZM + 4 jx + AD : 990 F MD + 2 M. + 4 jx px : 800 F. **Arnaud BARBIER, 4, rue Delerue, 92120 Montrouge.. Tél. : (16-1) 46.57.99.95**

Vds Néo-Géo + 2 pads + card + side kicks + FF. Special tbe px : 2 300 F. **Guillaume DECORET, 9, rue des Figuiers, 66240 Saint-Esteve. Tél. : 68.92.60.98**

Vds Néo-Géo + man. + Mag. Lord + World H. II + F. Fury spéc. px : 1 500 F. **Antoine DELLAMARIA, 4, rue de la Promenade, 88400 Gerardmer. Tél. : 29.60.81.39**

Vds Néo-Géo + 5 jx — État neuf px : 2 500 F. **Stéphane FUVEL, L'Envers des Étages, 74220 La Clusaz. Tél. : 50.02.44.02**

Vds Néo-Géo + 2 man. + FF2 + S. Shodown + S. Sidekiks px : 3 000 F. **David YOUYOU, 98 C, av. du Général Leclerc, 77610 La Houssaye-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.07.45.66**

Vds syndicate sur Jaguar : 300 F. **Alain AUBRY, rés. le Chesneau, Bât. C, 95700 Roissy-en-France. Tél. : (16-1) 48.62.12.43**

Vds Saturn + Virtua Fighter + Pad px : 3 500 F. **Arnaud CELLY, 40, rue de Lannoy, 59800 Lille. Tél. : 20.04.29.97**

Vds Néo-Géo + man. : Samourai Shodown, px : 1 600 F à déb. **Sébastien LAPERSONNE, 3, allée du Clairbourg, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.91.19**

Vds Néo-Géo + 2 man. + World Heroes 1 590 F tbe. **Paul ARMAND-DELILLE, 33, rue la République, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.3**

Vds jx NG (3 CB L. Resort M. Lorb Sengok Fight Cyber Lip...). **Lionel BRUN, rue Fern Pauriol, 13830 Roquefort-La-Redo Tél. : 42.73.01.93**

Vds Néo Géo + man. + S. Shodown tbe, S. S px : 2 000 F. **Sébastien LAPERSONNE, 3, a du Clairbourg, 91370 Verrières-le-Buis Tél. : (16-1) 60.11.91.19**

Vds ou éch. sur Saturn Virtua Fighter et Clock Night. **Jacky BRIXHE, 2, rte de Crusnes, 57 Aumetz. Tél. : 82.91.84.27**

Vds Néo-Géo + MCard + 2 man. View Poi Sideckick 2 tbe px à déb. **Jean-Philippe BL 125, rue Ernest Pernet, 73190 Challes-Eaux. Tél. : 79.72.83.97 (ap. 19 h)**

Vds 3 do + 8 jx px : 3 500 F. **Grégory LA BLIERE, 3, rue des Cailles, 77420 Champs-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.33.16**

Vds Néo-Géo + 4 jx + MC + man. px : 2 0 **Olivier VINCENT, 10, allée de Condé, 9 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.71.8**

Vds jx sur Saturn et PSX. Ach. jx sur 300. **Lud BROTONNE, 3, rue Roberval, 75017 P Tél. : (16-1) 42.29.03.56**

Vds Atari STE 1 mo + impri. + jx px : 3 000 sép. **Eric MARTIN, 730/22, av. Georges Po dou, 02000 Laon. Tél. : 23.20.20.41**

Vds ou éch. jx GB, GG, Snin px de 100 à 3 **Samuel WAGOWSKI, 21, rue du Buisson S Louis, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.5 (W.E.)**

Vds Néo-Géo + 2 Pad + Art of Fighting I Nam. 75 px : 1 500 F. **Philippe DIAS, 8, av. de Kock, 93220 Gagny. Tél. : 1) 43.09.76.14**

ACHATS

Ach. imprimante pour Amiga 600. **Guilla GUIGNON, 13, rue des 7 Arpents, 67460 S felweyrsheim. Tél. : 88.20.04.52**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 44

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Super Nintendo

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Game Boy

☐ Lynx

☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA s publiées dans la limite de la place disponible.**

CONSOLES +

POUR ÊTRE LE CRACK DES JEUX VIDÉO

11 NUMÉROS de CONSOLES +

CE SUPER TEE-SHIRT "ZE KILLER"

pour 288 F seulement au lieu de ~~352~~ F !!!

Chaque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend. Le nain Bomboy attaque vos courriers à la hache.

64 F D'ÉCONOMIE ! Faut être dingue pour rater ça. Alors foncez !

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

*vous recevrez ce tee-shirt dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an au prix de **288 F** au lieu de ~~352~~ **F**. Je réalise une économie de **64 F**.

OUI, je souhaite recevoir le tee-shirt "Ze Killer" en cadeau de bienvenue : ☐ Taille M ☐ Taille L

Ci-joint mon règlement :

☐ par chèque à l'ordre de Consoles +

☐ par Carte Bleue ou Visa N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Expire fin ☐☐ ☐☐

Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire

E 44

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

Système de Notation

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voici comment il fonctionne.

GENRE DU JEU: Plates-formes? action? réflexion? aventure? simulation sportive?... Chaque jeu a son genre, et on vous le donne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

NIVEAUX DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu.

CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de "La Guerre des étoiles" ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.

INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

NINTENDO/SNIN
AVENTURE
décembre

PREVIEWS
Cette icône indique l'éditeur du jeu, la machine sur laquelle il tourne, le genre et la date de sortie du jeu en France (sous réserve de changements).

Code des prix utilisé dans Consoles +

A : JUSQU'À 99F - B: DE 100 À 199F.
C : DE 200 À 299F. - D: DE 300 À 399F.
E : DE 400 À 499F. - F: DE 500 À 699F.
G : DE 700 À 999F. - H: DE 1000 À 1499F.
I : DE 1500 À 2000F.

ÉDITEUR: BULLFROG
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SIMULATION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLE
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 85%
Le système de menus cachés est efficace et rapide.

GRAPHISMES 86%
Les manèges et les décors sont réussis. De rares bugs d'affichage.

ANIMATION 80%
Si le scrolling rame un peu, les nombreuses animations donnent vie au parc d'attractions.

MUSIQUE 82%
A chaque manège est associée une petite mélodie. On se croirait à la foire du Trône.

BRUITAGES 85%
Aussi marrants que la musique, les bruitages permettent de repérer les accidents.

DUREE DE VIE 84%
Seuls les férus de simulation sauront exploiter ce jeu comme il le mérite.

JOUABILITE 83%
Le maniement au joypad est pratique, même si quelques options n'auraient pas été de trop.

INTERET 89%
On a rarement vu de simulation si originale et amusante sur console. Une valeur sûre.

Note

Nous ajoutons ici, entre parenthès
équivalences sur 20.
90 et + (18 et +): c'est un superbe
peut-être un Mega Hit Consoles+!
manquer sous aucun prétexte.
80-90 (16-18): un très très bon jeu
il ne manque pas grand-chose pou
Mega Hit. Vous pouvez l'acheter
tranquillement.
65-80 (13-16): un bon petit jeu qu
fera les amateurs du genre.
45-65 (9-13): un jeu très moyen...
acheter un jeu noté sous 65%, il fa
ment vouloir posséder tous les jeu
tent.
30-45 (6-9): encore moins bon. Si
achetez ce jeu, vous ne pourrez vo
prendre qu'à vous-même en cas d
tion.
Ze Killer n'est pas loin.
12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques
et, hop! à la poubelle. Hello Ze Kill
vail!
12 et - (moins de 2): beurk! Quell
A n'acheter sous aucun prétexte.

Mentio Spécial

CONSOLES+ D'OR

Rares sont les jeux pouvant bénéficier d'un tel honneur. Le C+ d'or est la récompense ultime, il caractérise la crême de la crême, le nirvana ludique. A ne louper sous aucun pretexte.

MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!

CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

PHARE DOUBLE OPTIQUE

scooter 50 cm3, dès 14 ans.

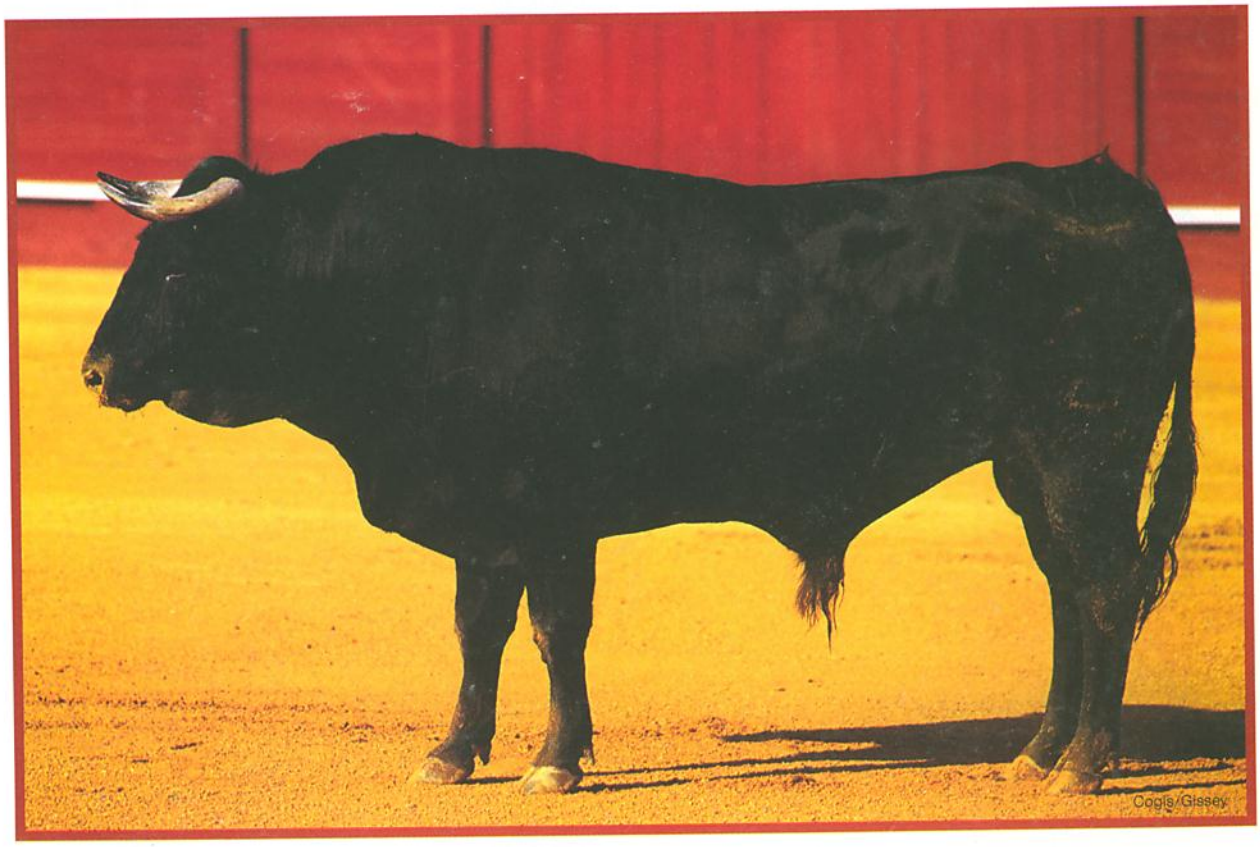
PEUGEOT

Le Buxy RS a évidemment des concurrents mais ils ne sont pas tous autorisés à circuler en agglomération.

LE BUXY RS A TOUS LES AVANTAGES DU TAUREAU : FORCE, ROBUSTESSE, VIVACITÉ...

IMMÉDIATEMENT, VOUS VOUS DITES : "POURQUOI NE PAS ACHETER PLUTÔT UN BON BESTIAU ?". ET BIEN LA RÉPONSE EST SIMPLE :

LES TAUREAUX, MÊME HAUT DE GAMME, N'ONT PAS DE PNEUS LARGES. ALORS, IMAGINEZ-LES PRENDRE UN VIRAGE À 180°.



Young & Rubicam France 95

THE BULLET IS BACK!

Pete Sampras Tennis '96

Vous mourrez d'envie de trouver pour cet été un jeu de tennis très réaliste sur votre Mega Drive? Votre souhait est exaucé, Pete Sampras Tennis '96 arrive, et il ne vous laissera pas avide de sensations bien au contraire! A réserver d'urgence pour tous les vrais champions.

Codemasters

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1995. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, J-Cart and Pete Sampras Tennis '96 are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence.

ALORS COMME ÇA TU VEUX JOUER LES AVENTURIERS?

N°1 DES VENTES 1994
Jeux de rôles
• USA • JAPON •

OCEAN
MEXICO
RUINES INCA
JUNGLE MAUDITE
YUCATAN OCEAN
MU
GARDIENS de L'OCEAN
SABLES MOUVANTS
PUITS des ENFERS
PANDEMONE
PIEGES MORTELS
TOMBEAUX SACRÉS
MOMIES ENSABLÉES
EGYPT
MER de CHINE
CHINE
CIMETIÈRE des ANCÊTRES
NAZCA
ÉPAVE HANTÉE
MINE de DIAMANTS
ROYAUME CANNIBALE
RAJASTAN

ILLUSION of TIME

Il y a tout juste un an, un groupe d'explorateurs disparaissait dans des conditions mystérieuses. Ton père était leur chef. Il espérait résoudre les légendes de civilisations oubliées, et ses fouilles devaient lui permettre de trouver la clé d'un des plus grands mystères : la Tour Pandémone. Tous disparurent sauf toi. Mais tu ne te souviens de rien. Ton père est vivant quelque part en ce monde et tu as juré de le retrouver. Plus qu'un simple jeu de rôles, Illusion of Time est une aventure fabuleuse. Prépare-toi à sillonner le monde, à rencontrer de nouveaux amis et à affronter de terribles ennemis. Pour sauver ton père, tu devras faire appel à tes pouvoirs surnaturels et à la magie de l'esprit de Gaïa. Peut-être seras-tu en mesure d'empêcher la Comète du Chaos de réduire la planète à néant pour sauver le monde.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo (1,27 F/mn)